Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 272
26/5/2005

HQ • Será que Buzz consegue transformar Rex numa fera?

RECREIO

www.RECREIONLINE.com.br

GAME BOY ADVANCE
Capture mais de 200 monstrinhos em **POKÉMON EMERALD**

LENDAS DO DRAGÃO

Fique por dentro das aventuras do guerreiro Ang e desvende as fantásticas tradições milenares da China

GRÁTIS
Robots
Descubra o que o vilão **PIXBIT** tem na cabeça!

HARRY POTTER
Confira no Profeta Diário as novidades do próximo livro e os bastidores do filme **O Cálice de Fogo**

ISSN 1517-7467
00272
9 771517 746002

mundo estranho

EDITORA Abril

Sabe aquelas curiosidades mais intrigantes? Multiplique por 10.

wgcomunicação

GRÁTIS: CAPA DURA NA PRIMEIRA EDIÇÃO!

Confira os fascículos do Almanaque Top 10:

1 - Megaconstruções
2 - Cinema e TV
3 - Mundo Animal
4 - Supermáquinas
5 - Catástrofes
6 - Esportes
7 - Artes e Música
8 - Curiosidades

Almanaque Top 10: 80 rankings com os assuntos mais intrigantes do universo.

Mundo Estranho vai fazer você ficar sabendo 10 vezes mais sobre os fatos mais curiosos do mundo. Chegou o Almanaque Top 10, uma supercoleção de fascículos com 80 rankings dos "dez mais" em tudo quanto é tipo de assunto. Cada volume traz sempre um tema diferente. Corra 10 vezes mais rápido até a banca e comece já sua coleção.

A cada semana, um novo fascículo nas bancas.

ALMANAQUE TOP 10

Já nas bancas!

Compre também pela internet: www.mundoestranho.com.br, pelo telefone: (11) 2199-8881, ou por e-mail: produtos@abril.com.br

powered by Submarino

AQUI TEM

6 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

8 TESTE — **Você tem jeito de nerd?**
Responda às perguntas e confira.

10 NA TV — **Desafio na China**
Saiba tudo sobre o desenho Lendas do Dragão.

14 PELO MUNDO — **Bichos sagrados**
Descubra seu signo no horóscopo chinês.

16 MÃO NA MASSA — **Honorável receita**
Aprenda a fazer biscoitinhos da sorte.

18 CIÊNCIA — **Investigações no chuveiro**
Veja os fenômenos que ocorrem no banho.

21 GAMES — **Pokémon Emerald**
Novos monstrinhos no GBA.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 FIQUE LIGADO — **O Profeta Diário**
As novidades sobre Harry Potter.

26 NATUREZA — **Aventura nos sete mares**
Muitas curiosidades sobre os oceanos.

28 ESPAÇO — **Estação Espacial**
Fique por dentro do que acontece nesta nave.

29 ESCOLA — **Hora de exercício**
Escolha um esporte e mexa-se!

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Mergulhe para decifrá-lo.

39 PASSATEMPO — **Labirinto**
Ache o caminho no camaleão.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO/ © DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

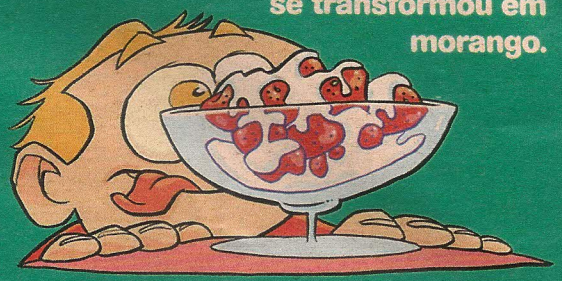
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

DE ONDE VEM O NOME MORANGO?

Camila S. Simonetti
Jundiaí – SP

O nome dessa fruta vem do latim *móra*, que significa fruto da amoreira. Provavelmente ele foi chamado assim pela semelhança entre as duas frutas. Depois, esse nome virou *moranicum* e, quando veio para o português, se transformou em morango.



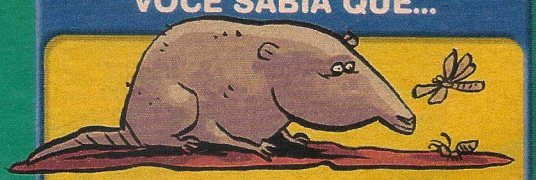
O QUE É UM BLOG? COMO SE FAZ UM? É PERIGOSO?

Juliana
Goiânia – GO

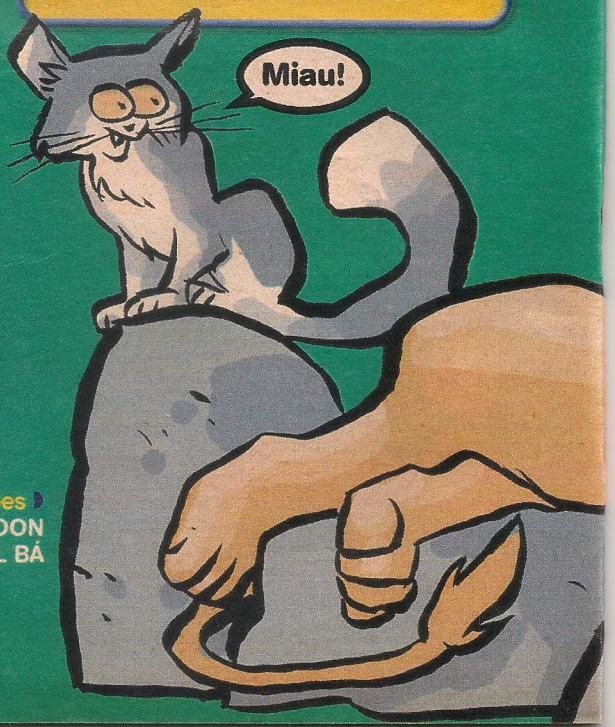
Blog é uma espécie de diário virtual, no qual é possível publicar informações, textos e fotos. O nome é uma abreviação de weblog. *Web* quer dizer teia e também significa internet. Já *log* é algo como diário de bordo. Para fazer um blog, basta procurar um site que tenha esse serviço, se cadastrar e seguir as instruções. Fazer um blog é um jeito de trocar idéias e não é perigoso desde que você não escreva dados muito pessoais, como seu telefone e endereço.

FONTE: SITE DO BANCO CENTRAL DO BRASIL (http://www.bcb.gov.br) e LIVRO "DE ONDE VÊM AS PALAVRAS" (de Deonísio da Silva). CONSULTORIA: LEANDRO BASILE (médico veterinário e assistente de direção do Parque Zoológico da Fundação Zoobotânica do RS) e WALMIR CARDOSO (presidente da Sociedade Brasileira para o Ensino da Astronomia).

VOCÊ SABIA QUE...



Foram encontrados nos Estados Unidos vestígios de um mamífero do Período Jurássico que comia cupins? O *Fruitafossor windscheffelia* tinha o tamanho de um rato, parecia um tatu e vivia cavando buracos para encontrar cupins. Os fósseis têm cerca de 150 milhões de anos.



Ilustrações FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

EM QUE ANO O REAL COMEÇOU A CIRCULAR?

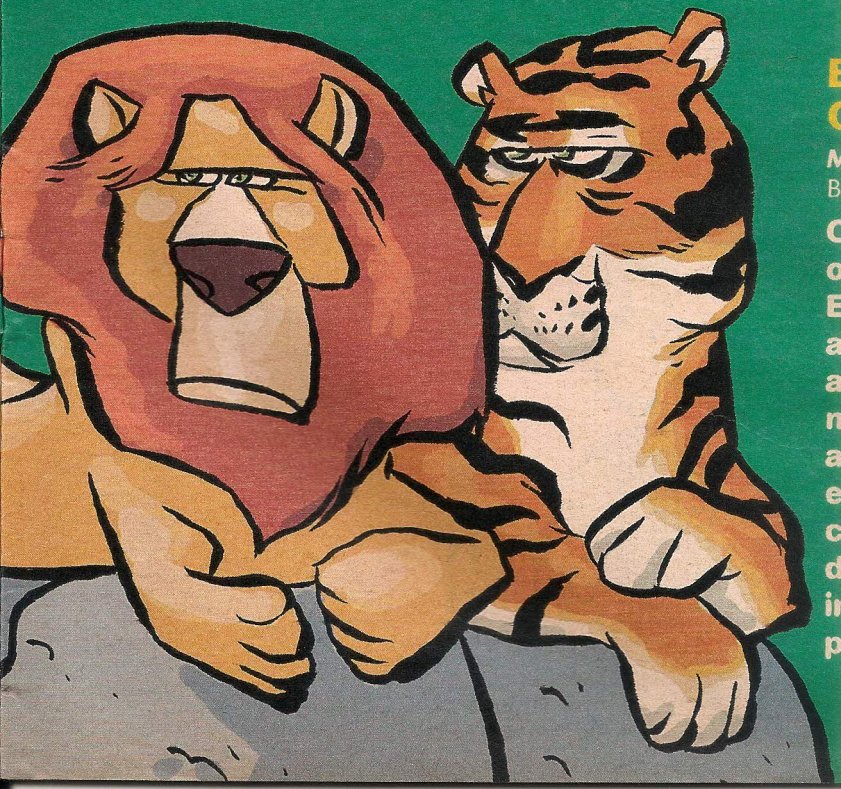
Bruno Silva Cardoso
São Paulo – SP

Em 1º de julho de 1994, mas os preparativos para que a moeda entrasse em circulação começaram antes. Em fevereiro do mesmo ano, o governo criou a Unidade Real de Valor, conhecida como URV. Porém, não existiam notas ou moedas de URV. A moeda daquela época era o cruzeiro real. Uma URV equivalia a alguns cruzeiros reais, mas não tinha um valor fixo. Quando a URV começou a valer o mesmo que 1 dólar, virou a moeda chamada real. Aí, sim, com notas e moedas próprias.

POR QUE O NOSSO PLANETA SE CHAMA TERRA E NÃO ÁGUA?

Débora Lopes Putzeys
São Paulo – SP

Quem deu nome ao nosso planeta foram os povos antigos. Eles não sabiam que a Terra era um planeta nem tinham idéia de sua extensão ou de quanta água havia por aqui. Escolheram essa palavra por relacioná-la com o chão. Eles acreditavam que a Terra era uma deusa, irmã do céu e do mar.



EXISTE ALGUM FELINO QUE NÃO RUGE?

Mariana Fernandes Chaprão, 10 anos
Brasília – DF

Os grandes felinos, como a onça, o leopardo, o tigre e o leão, rugem. Eles fazem isso para marcar território, atrair namorados e amedrontar adversários. Já os felinos menores não rugem. Fazem parte dessa turma a jaguatirica, o lince, o gato-do-mato e o gato doméstico. A estratégia de caça desses animais é pegar a presa de surpresa e, nesse caso, rugir só iria atrapalhar. Além disso, o barulho poderia atrair predadores maiores.

teste

Texto ▮ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▮ MAURO SOUZA

Quem se concentra muito em um só assunto e só se enturma com aqueles que curtem as mesmas coisas é chamado de nerd. Faça o teste e veja se você tem sinais nerds.

VOCÊ LEVA JEITO PARA NERD?

1 Depois de assistir a um desenho novo e muito legal, você:
- ☐ A Procura outra coisa legal na TV.
- ☐ B Decide que quer colecionar os bonecos dos personagens.
- ☐ C Pesquisa livros e sites para saber mais do assunto.

2 Você acha mais divertido:
- ☐ A Colecionar selos ou moedas antigas.
- ☐ B Jogar videogame.
- ☐ C Andar de bicicleta.

3 Para você, ter um amigo como o Dexter seria:
- ☐ A Divertido, pois ele é uma figura muito engraçada.
- ☐ B Ótimo, pois ele se parece em tudo com você.
- ☐ C Legal, porque você adoraria conhecer o laboratório dele.

4 Quando você faz a lição de casa?
- ☐ A Logo que chega da escola.
- ☐ B Pouco depois de checar seus e-mails.
- ☐ C Depois de brincar um pouco.

5 Você nunca recusaria um convite para:
- ☐ A Ir ao cinema.
- ☐ B Brincar de RPG.
- ☐ C Jogar queimada.

6 Quantos livros da série Harry Potter você já leu?
- ☐ A Todos. E também todos os outros livros sobre o assunto que já foram lançados.
- ☐ B Pelo menos três.
- ☐ C Não se lembra direito.

7 Na escola, você costuma se sair melhor:
- ☐ A Na quadra.
- ☐ B Nas aulas de artes.
- ☐ C Nas provas.

8 Você usa seu computador para:
- A Fazer trabalhos de escola.
- B Surfar na internet e conversar com os amigos.
- C Pesquisar e jogar durante todo o final de semana.

9 Quando compra quadrinhos, você prefere:
- A Mangás.
- B Quadrinhos de heróis.
- C Qualquer gibi.

10 O presente de aniversário perfeito para você seria:
- A Um telescópio.
- B Um programa de computador.
- C Um tênis legal.

11 O que você faz na estréia de seu filme favorito?
- A Chega algumas horas antes para garantir seu lugar.
- B Espera uns dias para não pegar fila.
- C Vai para o cinema vestido como um dos personagens do filme.

12 Nas férias, você nunca viaja sem:
- A Seu computador.
- B Sua bola.
- C Sua coleção de cards.

13 Você fica mais irritado quando:
- A Vai à praia no feriado e cai a maior chuva.
- B Acaba a luz na hora de seu programa favorito na TV.
- C Não consegue passar de fase num game.

14 Qual destes passeios você escolheria?
- A Acampar na mata.
- B Fazer uma visita a uma fábrica de computadores.
- C Ir ao cinema assistir mais uma vez ao seu filme preferido.

15 Quando a turma comenta sobre um game legal, você:
- A Já sabe tudo sobre a novidade.
- B Procura informações para conhecer o jogo.
- C Pede para jogar.

SOME SEUS PONTOS

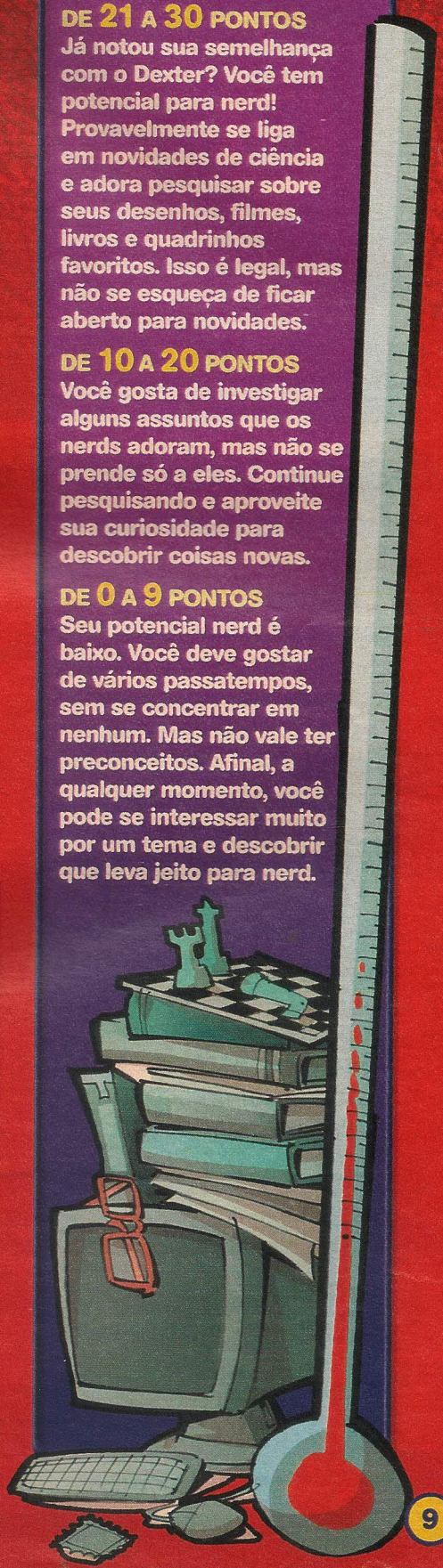
1	A 0	B 1	C 2
2	A 2	B 1	C 0
3	A 0	B 2	C 1
4	A 2	B 1	C 0
5	A 1	B 2	C 0
6	A 2	B 1	C 0
7	A 0	B 1	C 2
8	A 0	B 1	C 2
9	A 2	B 1	C 0
10	A 2	B 1	C 0
11	A 1	B 0	C 2
12	A 2	B 0	C 1
13	A 0	B 2	C 1
14	A 0	B 2	C 1
15	A 2	B 1	C 0

TERMÔMETRO NERD

DE 21 A 30 PONTOS
Já notou sua semelhança com o Dexter? Você tem potencial para nerd! Provavelmente se liga em novidades de ciência e adora pesquisar sobre seus desenhos, filmes, livros e quadrinhos favoritos. Isso é legal, mas não se esqueça de ficar aberto para novidades.

DE 10 A 20 PONTOS
Você gosta de investigar alguns assuntos que os nerds adoram, mas não se prende só a eles. Continue pesquisando e aproveite sua curiosidade para descobrir coisas novas.

DE 0 A 9 PONTOS
Seu potencial nerd é baixo. Você deve gostar de vários passatempos, sem se concentrar em nenhum. Mas não vale ter preconceitos. Afinal, a qualquer momento, você pode se interessar muito por um tema e descobrir que leva jeito para nerd.



Texto ◗ ROBERTA VIGANÓ

O PODER

Saiba tudo sobre as aventuras do novo desenho Lendas do Dragão.

Brigas de irmãos não costumam durar muito. Mas em **Lendas do Dragão** a disputa entre os gêmeos Ling e Ang vira coisa séria e envolve o equilíbrio entre forças do bem e do mal.

Os jovens fazem parte da equipe do Mestre Chin, o treinador dos melhores lutadores de tai chi chuan da China. Entre seus alunos mais brilhantes, destaca-se o casal de gêmeos, capazes de juntar as forças do corpo e da mente em seus gestos.

Os dois são do signo de Dragão e têm a força do fogo, mas eles são bem diferentes. Ang é tímido e modesto. Sua irmã, Ling, é convencida e gosta de mostrar superioridade. Um dia, eles descobrem que um dos dois pode ser escolhido para a função de Dragão Dourado, o guardião responsável pela proteção de 12 templos sagrados da China.

ANG LEUNG • O Dragão Dourado

É um garoto de 15 anos, bondoso, discreto e muito fera em artes marciais. Ele costuma ganhar um dinheiro extra fazendo gravações de movimentos para a produção de games. É o escolhido por seu mestre para usar o Bracelete do Dragão. Assim, se transforma no guardião Dragão Dourado e ganha uma força incrível, bastante agilidade e poderes que só imaginava existir no mundo dos videogames.

DIVULGAÇÃO

DO FOGO

Ang gostaria de ter essa honra, mas se convence de que a irmã vai se sair melhor, já que é mais extrovertida e segura. Ling acredita que é a pessoa certa e vai ser a escolhida.

Para surpresa de todos, o mestre indica Ang para a missão. Ling se revolta e mostra seu lado sombrio e vingativo. Ela jura lutar contra o irmão e tomar seu poder para provar ao Mestre Chin que ele errou feio na escolha. Para atingir seu objetivo, se une a Zodiac Master, um terrível vilão.

A garota se transforma na guerreira Sombra do Dragão e torna-se a maior rival do Dragão Dourado. Certa de que seu irmão não será capaz de lhe fazer mal, ela faz um pacto com Zodiac: ao derrotar Ang, ela ganhará o poder do Dragão Dourado e dominará os guardiões dos 12 templos, que entregarão a ele o poder do Universo.

LING LEUNG • Sombra do Dragão

Tem um grande talento para as artes marciais, porém, é impaciente, muito competitiva, ambiciosa e obcecada em se tornar a representante do Dragão Dourado. Como não conseguiu, vira o Dragão da Sombra e vai usar todo o seu potencial para ajudar as forças das trevas. Aliou-se ao vilão Zodiac Master e não pensará duas vezes antes de atacar e dominar velhos amigos e o próprio irmão.

XUAN CHI • Guardião Macaco

É o melhor amigo de Ang e tem toda a agilidade de seu signo zodiacal, o macaco. Porém, perdeu os poderes especiais conferidos ao representante do templo depois que seu bracelete foi roubado. Ficou apenas com a máscara da transformação. Ajuda Ang em todos os momentos e não confia mais em Ling.

Em suas aventuras, Ang vai defender os guardiões dos templos dedicados aos animais do horóscopo chinês: o rato, o boi, o tigre, o cão, o coelho, o dragão, o galo, a serpente, o cavalo, o carneiro, o macaco e o porco. Cada guardião tem um bracelete que lhe garante os poderes e as habilidades dos bichos de seu templo. Quem vencer um guardião numa luta fica com seu bracelete e quem conquistar os 12 braceletes vira indestrutível.

A missão do Dragão Dourado é proteger os templos, mas com inimigos como Zodiac Master e Sombra do Dragão as batalhas serão muito difíceis para Ang. Vale a pena acompanhar de perto essas disputas e viajar com Ang para conhecer as incriveis tradições da China.

Para saber mais sobre as tradições da China, entre no site da RECREIO.

www.RECREIOnline.com.br

CONSULTORIA: ROQUE ENRIQUE SEVERINO (diretor da Sociedade Brasileira de Tai Chi Chuan).

LUTA OU DANÇA?

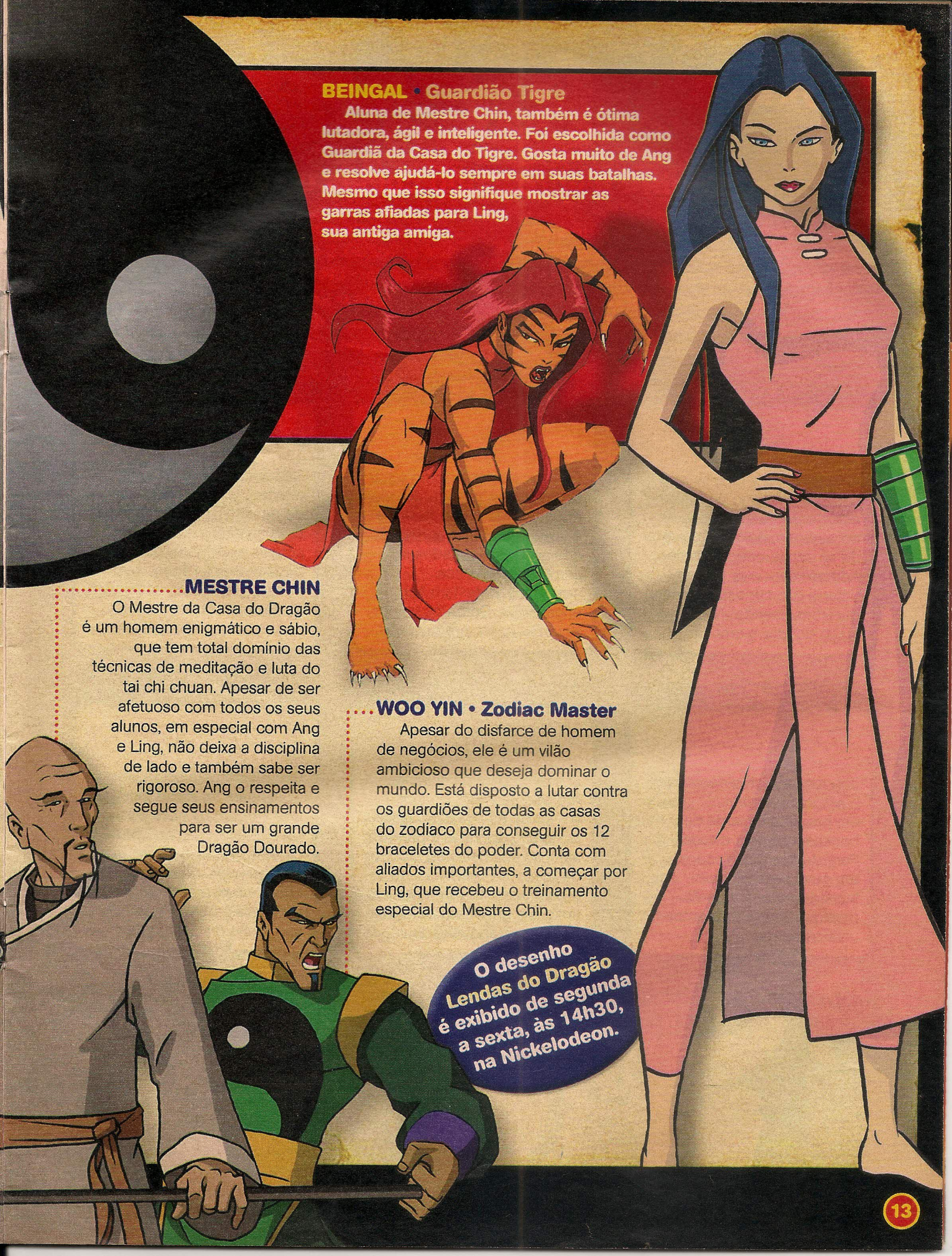
Tai chi chuan em chinês quer dizer algo como "grande energia do Universo" e é uma arte marcial criada na China em torno do século 12. Segundo a tradição, seu criador foi um monge que estudou kung fu. Para desenvolver os movimentos lentos e precisos do tai chi, que parecem uma dança, ele teria se inspirado na luta entre um pássaro e uma serpente.

O lutador de tai chi chuan deve respeitar os mais idosos, proteger os mais fracos e usar suas habilidades apenas para se defender. Hoje pessoas de todas as idades estudam essa arte para aprender os movimentos ligados à natureza, que combinam força e delicadeza.

EQUILÍBRIO PERFEITO

Segundo a tradição chinesa, acredita-se que há duas formas opostas de energia chamadas yin e yang, que se complementam e garantem a harmonia de todo o Universo. O yin representa a força não ativa, a terra e a escuridão. O yang representa a força ativa, a luz e o céu.

O símbolo que reúne yin e yang é o Tei Gi, um círculo com duas metades que se encaixam perfeitamente. Uma é clara e outra escura e dentro de cada uma há uma pequena parte da outra, mostrando como a existência de uma energia é muito importante para o equilíbrio da outra.



BEINGAL • Guardião Tigre

Aluna de Mestre Chin, também é ótima lutadora, ágil e inteligente. Foi escolhida como Guardiã da Casa do Tigre. Gosta muito de Ang e resolve ajudá-lo sempre em suas batalhas. Mesmo que isso signifique mostrar as garras afiadas para Ling, sua antiga amiga.

MESTRE CHIN

O Mestre da Casa do Dragão é um homem enigmático e sábio, que tem total domínio das técnicas de meditação e luta do tai chi chuan. Apesar de ser afetuoso com todos os seus alunos, em especial com Ang e Ling, não deixa a disciplina de lado e também sabe ser rigoroso. Ang o respeita e segue seus ensinamentos para ser um grande Dragão Dourado.

WOO YIN • Zodiac Master

Apesar do disfarce de homem de negócios, ele é um vilão ambicioso que deseja dominar o mundo. Está disposto a lutar contra os guardiões de todas as casas do zodíaco para conseguir os 12 braceletes do poder. Conta com aliados importantes, a começar por Ling, que recebeu o treinamento especial do Mestre Chin.

O desenho Lendas do Dragão é exibido de segunda a sexta, às 14h30, na Nickelodeon.

PELO MUNDO

CONSULTORIA: WANG ZHENGMAO (conselheiro da seção cultural da Embaixada da China no Brasil) e YAN LING (professora do Centro Cultural China Brasil).

BICHOS SA

Saiba mais sobre o horóscopo chinês e descubra quais as

Os chineses foram um dos primeiros povos a criar um calendário, há mais de 4 mil anos, e passaram a contar o tempo com base nas fases da Lua. O Ano Novo é a festa mais importante na China e acontece entre janeiro e fevereiro.

De acordo com a tradição chinesa, cada ano é ligado a um signo. E as pessoas têm as características do signo que representa o ano em que elas nasceram.

Em Lendas do Dragão, Ling e Ang são do signo de Dragão e cada templo

RATO

16/1/1972 a 2/2/1973
2/2/1984 a 1/2/1985
19/2/1996 a 7/2/1997

Alegres e inquietos, os que nasceram no ano do rato estão sempre em busca de novas brincadeiras. Gostam de se sentir independentes. Adoram esportes, curtem viajar e são curiosos. Tomam decisões usando mais a razão do que a emoção.

TIGRE

23/1/1974 a 10/2/1975
9/2/1986 a 28/1/1987
29/1/1998 a 16/2/1999

Os nascidos no ano do tigre são criativos, gostam de mostrar tudo o que fazem e adoram receber a aprovação dos amigos. Animados e sempre ligados nas novidades, detestam ser enganados. Como os felinos, às vezes ficam preguiçosos.

DRAGÃO

13/2/1964 a 1/2/1965
31/1/1976 a 17/2/1977
16/2/1988 a 5/2/1989

São aventureiros, tagarelas e estão sempre em busca de desafios, sem se importar com obstáculos. Ajudam amigos e familiares com garra e muitas vezes agem sem pensar. Na escola, costumam se dar bem em matérias que exigem o raciocínio.

BOI

3/2/1973 a 22/1/1974
20/2/1985 a 8/2/1986
8/2/1997 a 28/1/1998

São responsáveis, decididos e não se importam em perder uma tarde de brincadeiras para estudar. Persistentes e dedicados, em geral pessoas mais fechadas que raramente mostram seus sentimentos para os outros.

COELHO

11/2/1975 a 30/1/1976
29/1/1987 a 16/2/1988
17/1/1999 a 5/2/2000

O coelho para os chineses representa a longevidade e a sorte. As pessoas desse signo são discretas e prestam atenção aos detalhes. Gostam de jogos de raciocínio, livros e pesquisas. Geralmente são tímidas e bondosas. Valorizam a paz e a tranqüilidade.

SERPENTE

2/2/1965 a 20/1/1966
18/2/1977 a 6/2/1978
6/2/1989 a 26/1/1990

São discretos e bondosos. Costumam ter idéias incríveis, que surgem na hora certa para resolver um problema. Querem saber de tudo, por isso buscam informações e adoram conversar com amigos e pessoas mais velhas. Não são muito disciplinados.

Ilustrações ROGÉRIO DOKI

GRADOS

características de cada signo.

do desenho é dedicado a um dos 12 bichos do horóscopo chinês.

Na verdade, ninguém sabe como surgiu esse horóscopo. Segundo uma lenda, Buda, mestre da filosofia budista, chamou todos os animais para ajudá-lo a organizar o mundo e só 12 apareceram. Como recompensa, ele nomeou um ano em homenagem a cada um, pela ordem em que chegaram: o rato, o boi, o tigre, o coelho, o dragão, a serpente, o cavalo, o carneiro, o macaco, o galo, o cão e o porco.

CAVALO

21/1/1966 a 8/2/1967
7/2/1978 a 27/1/1979
27/1/1990 a 14/2/1991

Inteligentes, se comunicam bem e resolvem as brigas na base da conversa, mas mudam de opinião e de humor com facilidade. Nas aulas, captam as informações rapidamente. Assim, quase nunca têm de se preocupar em estudar em casa.

MACACO

30/1/1968 a 16/2/1969
16/2/1980 a 4/2/1981
4/2/1992 a 22/1/1993

Simpáticos e divertidos, os macacos se adaptam com facilidade e bom humor às mudanças. Aceitam qualquer programa e brincadeira, desde que não se sintam pressionados ou percebam que estão sendo enganados. São justos e generosos.

CÃO

6/2/1970 a 26/1/1971
25/1/1982 a 12/2/1983
10/2/1994 a 30/1/1995

São habilidosos, sinceros e fazem amigos com facilidade, mas não se deixam levar apenas pelas aparências. Muito ligados na família e na turma, defendem as pessoas das quais gostam e preferem brincar e fazer trabalhos em grupo.

CARNEIRO

9/2/1967 a 29/1/1968
28/1/1979 a 15/2/1980
15/2/1991 a 3/2/1992

As pessoas deste signo são atenciosas e muito queridas pelos amigos. Isso é ótimo, já que detestam ficar sozinhas. Adoram viajar, pensam bem antes de agir, em geral são criativas e têm boa memória, mas não gostam de seguir regras rígidas.

GALO

17/2/1969 a 5/2/1970
5/2/1981 a 24/1/1982
23/1/1993 a 9/2/1994

Elegantes, inteligentes e bem-humorados, eles vivem felizes e têm equilíbrio em suas emoções, agindo de forma gentil. Podem ser falantes e observadores, são perfeccionistas e não gostam de ser criticados, de verem bagunça ou desordem.

PORCO

27/1/1971 a 15/1/1972
13/2/1983 a 1/2/1984
31/1/1995 a 18/2/1996

Dão importância à amizade e querem que todos os aceitem como são. Não falam muito e procuram conhecer bem as pessoas antes de confiar nelas. São ativos e gostam de aprender as coisas na prática, como em aulas de laboratório. Corajosos, são bons líderes.

MÃO NA MASSA

Veja como fazer biscoitos com recadinhos dentro, uma famosa tradição chinesa.

PARA DAR SORTE

Você vai precisar de:

- 1 **clara de ovo**
- 3 colheres de sopa de **açúcar**
- 3 colheres de sopa de **farinha de trigo**
- 1 pitada de **canela**
- 1 colher de chá de **baunilha**
- 1 colher de sopa de **manteiga**
- tirinhas de papel com **mensagens** escritas

ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO; FOTO: LEO FELTRAN

1. Em uma tigela, misture a clara de ovo e o açúcar, até que o açúcar esteja todo dissolvido.
2. Acrescente os outros ingredientes, menos a manteiga, e misture.
3. Leve a manteiga ao microondas por 15 segundos. Peça a um adulto que tire do forno. Junte à mistura e mexa.
4. Unte um prato com manteiga e despeje uma colherada da mistura, formando um círculo de uns 4 centímetros.
5. Leve o prato ao microondas por 1 minuto e 10 segundos em potência alta.
6. Peça a um adulto que retire do forno. Deixe esfriar um pouco.
7. Ponha uma mensagem no meio do biscoito e feche, unindo as pontas.
8. Repita os passos 4 a 7 até a mistura acabar.
9. Deixe os biscoitos esfriarem antes de servir.

Seu bom humor contagia, não saia de casa sem ele.

Que tal dar um presente para quem você gosta?

Vai dar tudo certo na prova! (se você tiver estudado...)

Tenha tempo para estudar e também se divertir.

Faça o seu melhor sempre: na escola, em casa e com os amigos.

Design ▸ ANDREA NALIATO

Uma receita que ganhou a guerra

Os biscoitos da sorte são uma antiga tradição chinesa que ninguém sabe ao certo como surgiu.

Dizem que, durante uma guerra, grupos de chineses tiveram a idéia de trocar informações enviando mensagens dentro de bolos em formato de meia-lua. Os inimigos nunca desconfiaram disso porque achavam a sobremesa ruim e não comiam o bolo.

Os chineses venceram a guerra e, para comemorar, passaram a pôr mensagens de boa sorte nos bolos que davam para os amigos.

Com o tempo, começou a se fazer isso com biscoitos e é assim até hoje. As mensagens podem ser provérbios, conselhos, pensamentos e muitas são retiradas do I-Ching, um livro oriental muito antigo.

Um robô de punhos fortes!

Na próxima RECREIO, você vai conhecer o FLEX. Esse ROBIT tem braços fortes, luvas de boxe e uma ventosa para você grudá-lo onde quiser! Passe na banca e garanta o seu.

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio:
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

CIÊNCIA

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustração ▸ JEAN GALVÃO

Que tal fazer algumas descobertas científicas durante o banho? Confira o que acontece enquanto você está no chuveiro.

LABORATÓRIO NO BANHEIRO

LIMPEZA GERAL

O sabonete e o xampu têm substâncias detergentes, que provocam uma reação química com a água e com a sujeira. Quando a gente esfrega o sabonete no corpo molhado, parte de suas moléculas gruda na sujeira e é levada pela água. Por isso se a gente tomar banho só com água, sem sabonete ou xampu, vai sair do chuveiro quase tão sujo quanto quando entrou.

CUIDADO!

Quando a água esquenta, algumas moléculas passam para o estado de vapor. Mas outras partes do banheiro, como o piso e o azulejo, continuam frias. Quando o vapor encontra as partes frias, ele se condensa, ou seja, se transforma em gotas no estado líquido. Então, o banheiro fica todo molhado, com uma camada fina de água. Por isso, todo cuidado é pouco para não levar o maior escorregão.

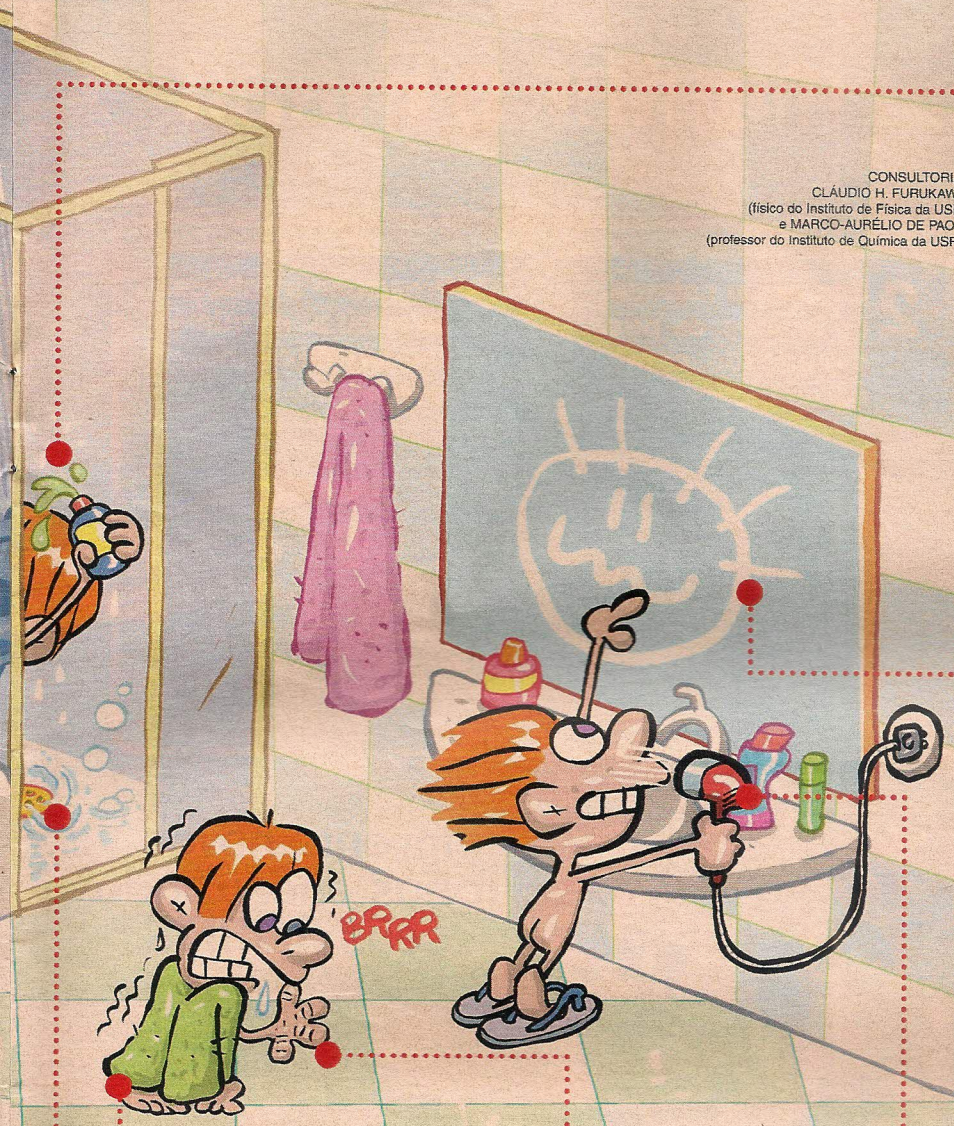
BOLHAS DE SABÃO

As bolhas de sabão surgem porque algumas substâncias do xampu ou do sabonete não se misturam com a água. Daí formam a bolha, que é feita de uma camada fina de sabão, uma camada fina de água, outra de sabão e uma camada de ar no meio.

RALO ABAIXO

Já reparou que a água do chuveiro ou da pia desce pelo ralo fazendo um movimento espiral? Isso acontece porque a água, quando começa a entrar pelo ralo, produz uma correnteza para um lado ou para outro. Mas, como ela está presa na pia e não tem para onde ir, acaba girando em círculos.

CONSULTORIA:
CLÁUDIO H. FURUKAWA
(físico do Instituto de Física da USP)
e MARCO-AURÉLIO DE PAOLI
(professor do Instituto de Química da USP).



CANTANDO NO CHUVEIRO

Não é só você que se transforma em cantor no chuveiro. Isso acontece com muita gente porque o banheiro é um dos melhores lugares da casa para cantar. As paredes normalmente são cobertas com azulejos, que refletem o som. Assim a voz parece mais forte. Além disso, é mais fácil relaxar e cantar quando não tem ninguém olhando.

ESPELHO EMBAÇADO

Depois de um banho quente, o espelho sempre fica embaçado. Aquela névoa que se forma no banheiro é parte da água quente que evaporou. Ao entrar em contato com a superfície fria do espelho, o vapor se transforma em pequenas gotinhas de água, embaçando o espelho.

BRRRRR...

Sair de um banho quentinho às vezes exige coragem. É que, enquanto ficamos debaixo da água, nosso corpo se acostuma com a temperatura. Aí, quando fechamos o chuveiro, o corpo percebe a diferença e sentimos frio. As células da pele enviam sinais ao sistema nervoso, que logo reage. O mais comum é a gente começar a tremer, pois isso aumenta nossa produção de calor.

PELE ENRUGADA

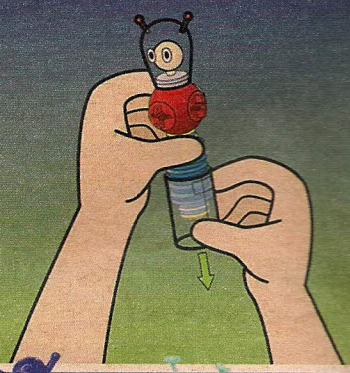
Olhe para sua mão logo depois do banho. Seus dedos ficaram enrugados? É que, enquanto estamos no chuveiro, a parte externa de nossa pele absorve mais água e incha, aumentando de tamanho. Só que a parte interna não absorveu tanta água. Então, a pele externa fica "sobrando" e surgem aquelas rugas. É como se você colocasse uma luva grande demais. Mas é só esperar os dedos secarem que eles voltam ao normal.

VENDAVAL

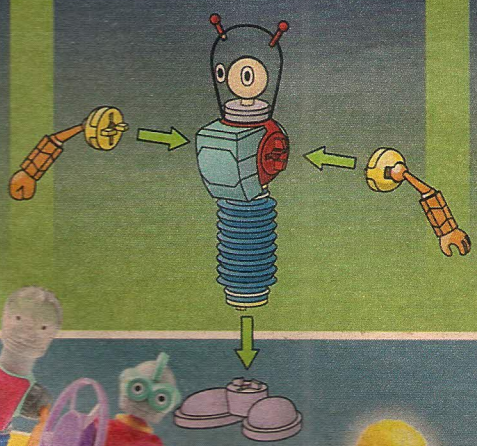
Ao ligarmos o secador, o motor puxa o ar do ambiente. Daí a resistência elétrica esquenta o ar e o motor joga-o para fora. Quando miramos um secador para o cabelo molhado, o ar quente evapora a água, deixando o cabelo seco. Mas é sempre bom tomar cuidado ao usá-lo e evitar ligá-lo descalço e perto de lugares molhados, pois pode dar choque se entrar em contato com a água.

Veja como montar o Pixbit

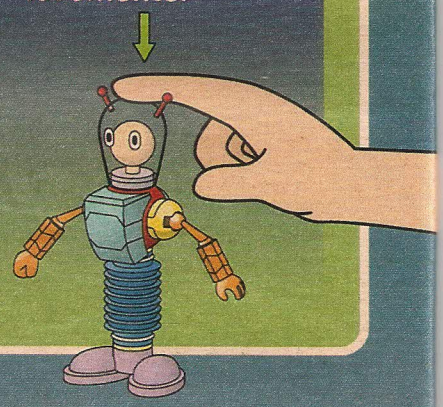
1 Tire o plástico que protege a sanfona.

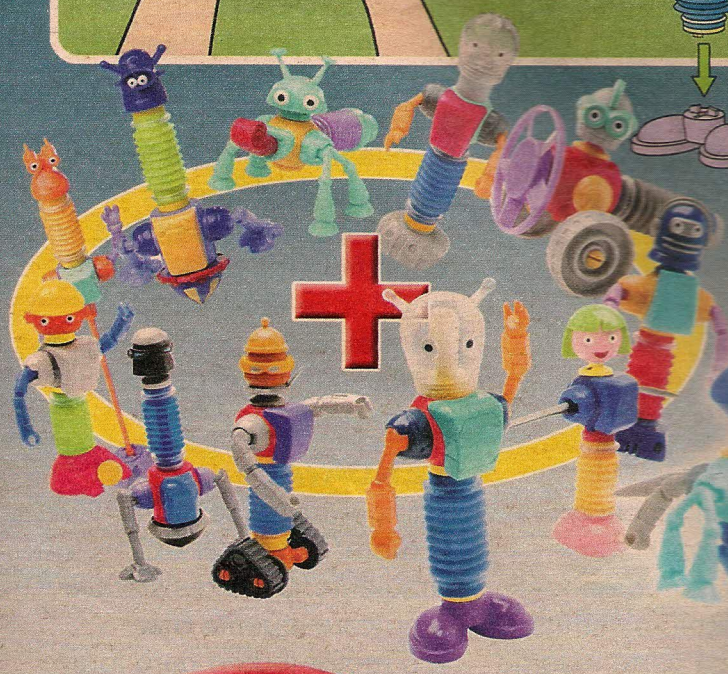


2 Encaixe a cabeça, os braços, os pés e o escudo, como no esquema.



3 Pressione a cabeça do robô para que seu cérebro infle levemente.





Invente novos robôs encaixando seus ROBITS.

Veja no site o passo-a-passo da montagem do Pixbit e brinque com os ROBITS.

www.RECREIONLINE.com.br

Robits

O futuro chegou!

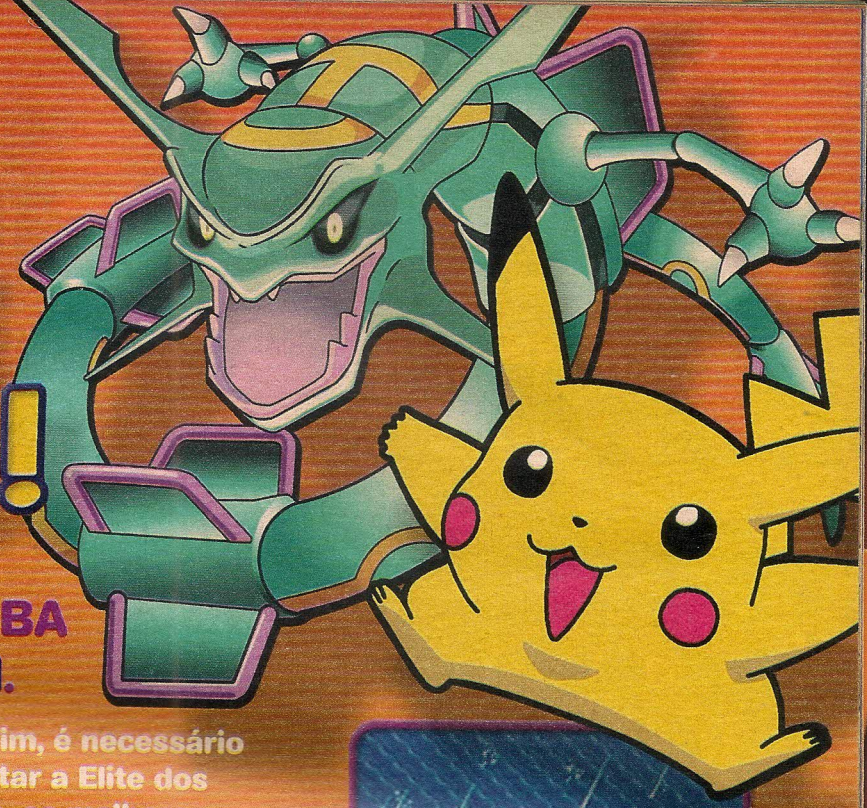
Patrocínio

Mini Schin

RECREIO

Toda quinta nas bancas

PEGUE TODOS!



Prepare-se para batalhas incríveis no GBA com Pokémon Emerald.

O novo jogo da série Pokémon se passa no mesmo mundo dos games Ruby e Sapphire, mas agora é preciso enfrentar monstros de duas equipes, a Magma e a Acqua.

Para ajudá-lo há mais de 350 Pokémon. Você pode capturar 200 deles neste cartucho. Para ter os outros é necessário jogar games antigos e transferir os bichinhos.

O legal é capturar Pokémon lendários, como o Rayquaza, mas a busca por eles não é fácil. Você tem de explorar cidades, florestas e cavernas e encarar confrontos com o líder de cada ginásio.

No fim, é necessário enfrentar a Elite dos Quatro, os melhores treinadores do mundo. E a aventura não acaba. Depois de vencê-los, ainda existem novas áreas para serem desvendadas.

Configure o relógio na casa do seu personagem, colocando o horário real, e lembre-se de que os Pokémon noturnos só aparecem à noite, e os diurnos, de dia.

O jogo é simples, mas mesmo os treinadores experientes vão se surpreender com os desafios, pois Emerald é mais complexo e divertido que os games anteriores.

Não se assuste quando Pokémon lendários aparecerem.

Você pode escolher um entre três Pokémon logo no começo.

Os Centros-Pokémon são muito bons. Visite-os para administrar seus bichinhos.

Não tenha medo de se aventurar nos lugares escuros. Há boas surpresas por ali.

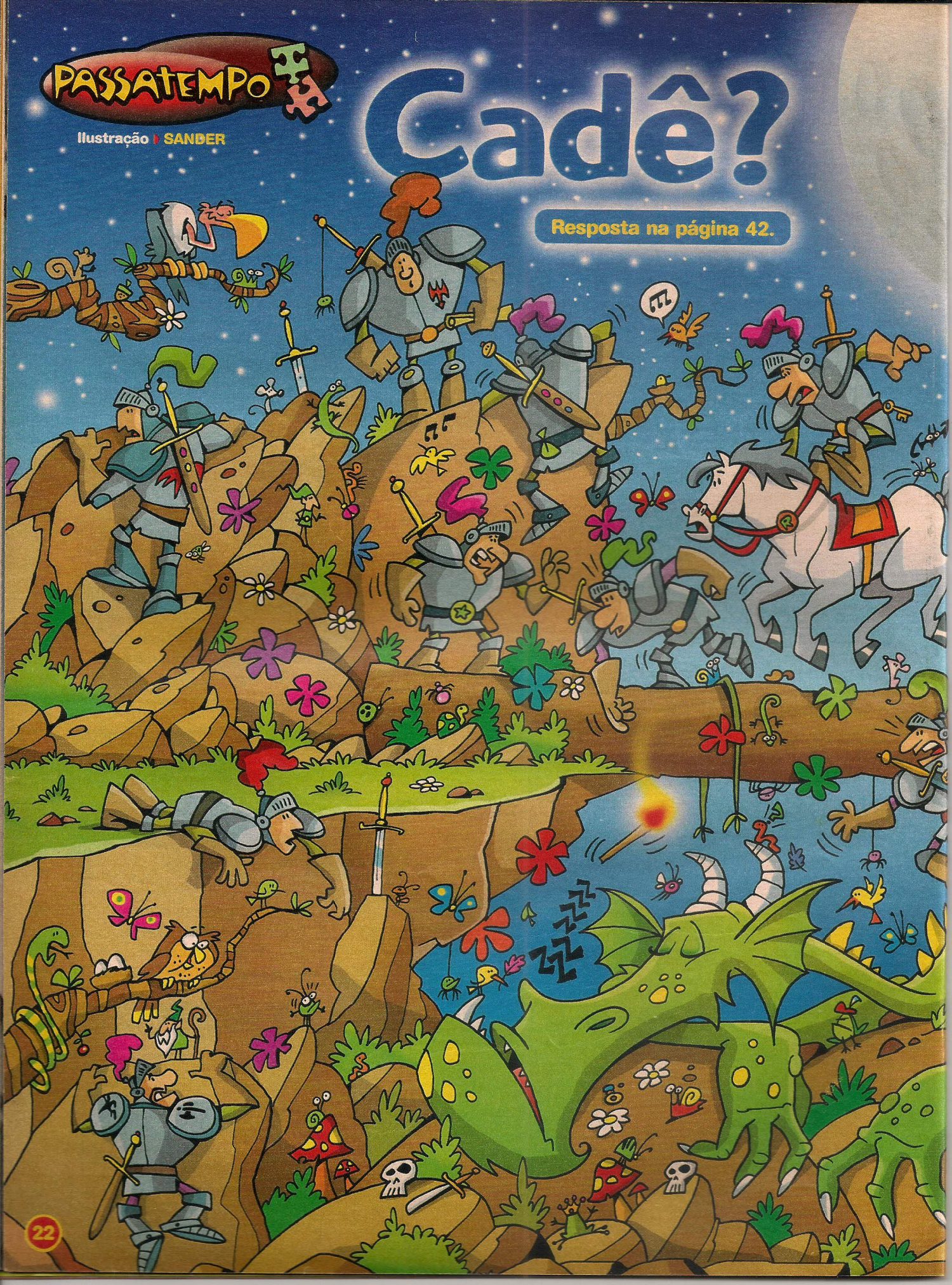
Nas lutas do ginásio, é importante saber qual o ponto fraco dos inimigos.

PASSATEMPO

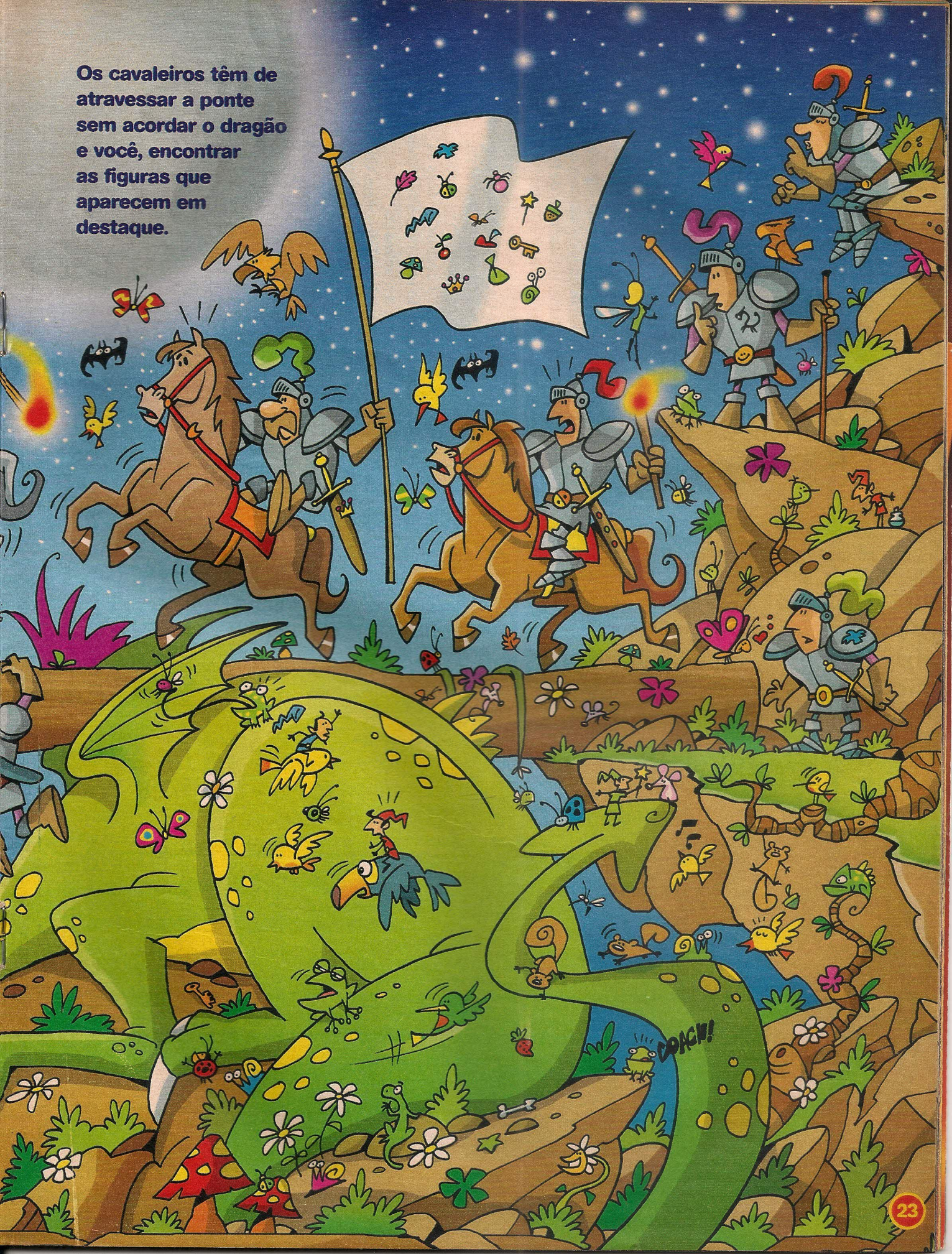
Ilustração ▸ SANDER

Cadê?

Resposta na página 42.



Os cavaleiros têm de atravessar a ponte sem acordar o dragão e você, encontrar as figuras que aparecem em destaque.



FIQUE LIGADO

Confira as últimas novidades de Hogwarts e saiba mais sobre o filme Harry Potter e o Cálice de Fogo e o sexto livro da série.

O PROFETA DIÁRIO

MUITA AVENTURA NA GRAVAÇÃO DO NOVO FILME

O cálice cospe fogo: vai começar o Torneio Tribruxo!

Em Harry Potter e o Cálice de Fogo, o novo filme que tem estréia prevista para o dia 25 de novembro no Brasil, o bruxo e seus amigos estão envolvidos no Torneio Tribruxo, uma competição entre as escolas de bruxaria da Europa: Hogwarts, Beauxbatons e Durmstrang.

As provas vão testar a coragem, a perícia e a determinação dos alunos. Uma das competições mais difíceis se passa no lago e o ator Daniel Radcliffe, que interpreta Harry,

O Torneio Tribruxo não é o único desafio de Harry nessa aventura. O sinal de Lord Voldemort aparece no céu, avisando que o bruxo do mal prepara a sua volta triunfal. Harry sente a presença do inimigo e a sua cicatriz arde como nunca.

O filme também tem momentos engraçados, como o baile, quando Harry e Rony precisam convidar garotas para acompanhá-los.

SERÁ QUE É VERDADE?

Enquanto o novo livro não sai, aparecem idéias malucas dos fãs. Veja algumas notícias desmentidas pela autora do livro:

- **Nicolas Flamel vai dar aula de Poções.** Infelizmente ele deixou de usar a Pedra Filosofal e já morreu.
- **A turma da Ordem da Fênix se comunica por cartas nos Sapos de Chocolate.** As mensagens poderiam se perder, ser trocadas ou destruídas. Eles se comunicam de uma maneira secreta.
- **Bichento é um animago.** Ele é meio gato, meio kneazle, um ser mágico que percebe se uma pessoa não é do bem.
- **Dumbledore é Harry ou Rony, no futuro.** Isso explicaria por que ele parece saber de tudo, mas J. K. Rowling disse que nenhum personagem vem do futuro.

teve de fazer aulas de mergulho para gravar embaixo d'água com os olhos abertos. Em outra cena, ele deslizou por um telhado para combater um dragão. Segundo o ator, foi como uma queda vertical de uns 15 metros de altura! Daniel ficou pendurado em um cabo e teve de repetir a cena várias vezes, mas adorou o resultado.

As gravações do filme na Inglaterra terminaram há poucos dias e Daniel já confirmou sua presença no quinto filme da série, que será feito no próximo ano. Como a gente, o ator espera ansiosamente pelo lançamento do sexto livro, O Príncipe Mestiço, para saber o que vai acontecer com seu personagem.

Fleur Delacour compete pela escola Beauxbatons.

Cedric Diggory foi escolhido para defender Hogwarts.

Viktor Krum é representante da escola de Durmstrang no torneio.

Hermione, Rony e Harry cresceram e já estão bem diferentes.

GRANDES MISTÉRIOS

Harry Potter e o Príncipe Mestiço deve ser o penúltimo livro da história do bruxo.

A autora está fazendo o maior mistério sobre o que vai acontecer. Não se sabe nem quem é o tal príncipe, mas ela deixou escapar algumas pistas.

Este ano, Harry vai ficar pouco tempo na Rua dos Alfeneiros. A alegria não deve durar muito, já que o retorno de Voldemort está deixando os bruxos numa situação bem difícil. E até os trouxas vão perceber as maldades de Você-Sabe-Quem.

Além disso, mais personagens importantes vão morrer até o fim desse volume. Agora é esperar para ler.

E você? O que acha que vai acontecer no próximo livro? Será que conseguiu descobrir algum segredo? Entre no site da RECREIO e conte!

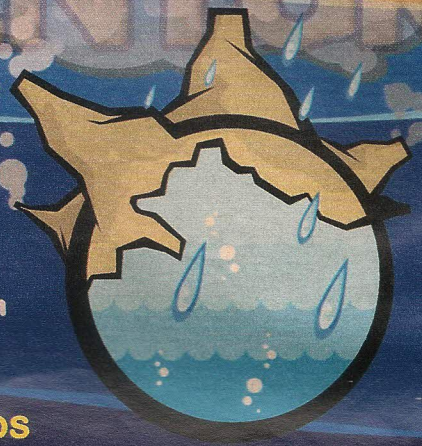
www.RECREIOnline.com.br

REPORTAGEM ▸ **MARCIO CAPARICA**
(espião da RECREIO em Londres)
DESIGN ▸ **ANDRÉA NALIATO**

Texto ▸ JULIA MOIÓLI / Ilustrações ▸ STEFAN

O COMEÇO DE TUDO

Quando a Terra se formou, há 4,5 bilhões de anos, os vulcões soltavam bastante vapor de água. Assim surgiram grandes nuvens e começou um período de vários anos de muita chuva. As águas foram para as partes baixas do planeta e receberam sais do solo. Assim se formaram os oceanos.



O MAPA DOS OCEANOS

A Terra tem três oceanos: o Pacífico, o Atlântico e o Índico. O Pacífico é o maior e mais fundo. Seu nome foi dado pelo navegador português Fernão de Magalhães, que achou suas águas tranqüilas quando o avistou. Já o Atlântico tem esse nome em homenagem a Atlas, filho de Netuno, o deus dos mares. O Índico é o menor e é chamado assim porque banha a Indonésia e a Índia. Suas águas são mais quentes e têm mais sal.

E TEM MAIS

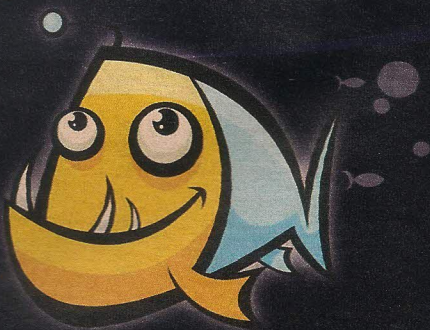
Para alguns estudiosos as águas ao redor do Pólo Norte e do Pólo Sul formam oceanos à parte. No oceano Polar Antártico, a água é bem gelada e os ventos superfortes formam ondas gigantes. Já o Polar Ártico é o menor e mais raso de todos. E é o único com uma cobertura de gelo eterna.

VULCÕES SUBMERSOS

Nos oceanos, existem montanhas e vulcões. Quando a crosta terrestre é empurrada para cima pela pressão que vem das profundezas da Terra, se formam as montanhas e, às vezes, a crosta se rompe espalhando lava. Esses vulcões e montanhas são tão altos que ficam para fora do mar. A Islândia, por exemplo, que aparece como ilha, é uma montanha que começa no fundo do mar.

SOB PRESSÃO

O peso do ar exerce uma força em nosso planeta chamada de pressão atmosférica. Quanto mais fundo é um ponto do oceano, maior é a pressão ali. É que, além do peso do ar, existe o peso da água. E lá no fundão, nas regiões abissais, a pressão é tão forte que poderia esmagar uma baleia. Por isso poucos seres conseguem viver nesses lugares.



SALGADA

Mergulhe fundo para descobrir dez curiosidades sobre os oceanos.

LÁ VEM A ONDA!

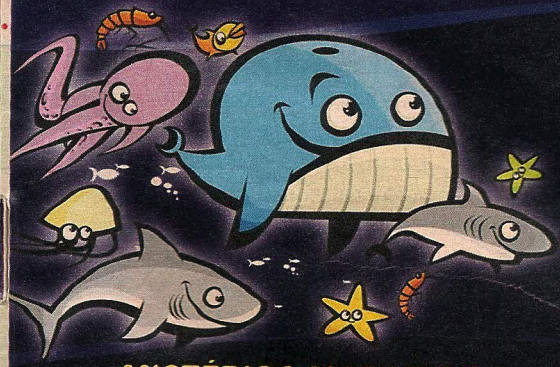
Há ondas em todos os oceanos, na costa e em alto-mar. Em geral, elas são formadas pelo vento, que sopra causando ondulações na água. Depois, quando a onda desliza, se aproximando da costa, que é mais rasa, a parte mais profunda da onda é barrada pelo solo, mas a parte de cima mantém a velocidade. Aí a água sobe, se curva e a onda quebra.

QUAL É A COR DA ÁGUA?

Que a água é incolor todo mundo sabe, mas no mar ela parece azul ou verde. No entanto, se você colocar um pouco dessa água num copo, vai ver que ela é mesmo incolor. Acontece que, por causa dos reflexos da luz do Sol, o mar geralmente parece azul. Em lugares onde há concentração de algas, ela pode dar a impressão de ser esverdeada ou avermelhada. E onde existe muita areia, fica marrom.

JARDIM SUBMERSO

As plantas que vivem no mar não têm raízes, folhas ou flores. Algumas flutuam e outras ficam sobre pedras ou no solo. Elas usam a luz solar para fazer fotossíntese e produzir energia. Boa parte são algas e produzem a maioria do oxigênio do planeta. A maior planta marinha atinge até 100 metros de altura, o mesmo que um prédio de 15 andares.

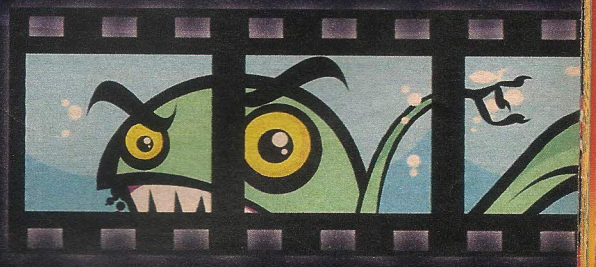


AQUÁRIO GIGANTE

As bactérias surgiram no mar há 3,9 bilhões de anos e foram as primeiras formas de vida da Terra. Hoje, os oceanos são habitados por milhares de espécies de peixes, crustáceos, mamíferos, moluscos, corais, répteis e vários outros bichos. É possível encontrar desde plânctons, com menos de 1 milímetro, até a baleia-azul, o maior animal do planeta, com mais de 30 metros.

MISTÉRIOS MARINHOS

O mar seria o lugar ideal para um filme de suspense. No passado, vários povos acreditavam que ele escondia serpentes, dragões e feras que atacavam navios. Hoje se sabe que os tais monstros não existem, mas os cientistas ainda desconhecem muitas espécies dos oceanos.



CONSULTORIA: ANDRESSA PINTER DOS SANTOS (doutoranda do Instituto Oceanográfico da Universidade de São Paulo), AFRÂNIO R. DE MESQUITA (professor do Instituto Oceanográfico da USP), BENJAMIN BLEY DE B. NEVES e MARIA CRISTINA MOTTA DE TOLEDO (professores do Instituto de Geociências da USP) e RICARDO DE CAMARGO (professor do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP).

CONSULTORIA:
GUSTAVO PORTO DE MELLO (diretor e professor do Observatório do Valongo/UFRJ).

Casa nas estrelas

Conheça a Estação Espacial Internacional e fique por dentro do que acontece nessa supernave.

Há quase sete anos, astronautas de vários países constroem um laboratório a 400 quilômetros de altura. É a Estação Espacial Internacional, um veículo que tem quase o tamanho de um campo de futebol e pesa cerca de 400 toneladas. Ela vai ficar pronta em 2006 e servirá de casa e laboratório para equipes de pesquisa.

A Estação tem área de carga, alojamento, estacionamento, laboratório e observatórios. Tudo funciona com a energia do Sol, captada por painéis metálicos.

Desde abril, dois cientistas estão na Estação para preparar a chegada do ônibus espacial Discovery, com sete astronautas. O grupo vai passar meses por lá para consertar peças e testar novos mecanismos de segurança do ônibus.

Com as pesquisas feitas no espaço os cientistas podem entender melhor o Universo e a Terra. Elas também ajudam a analisar, por exemplo, mudanças de temperatura nos oceanos e na atmosfera.

A Estação tem um robô que fala e voa. Ele parece uma bola de boliche e anda pela nave vendo se está tudo em ordem com a pressão, a temperatura e o oxigênio.

Dicas

Veja uma tabela com informações sobre as datas e os horários em que será possível avistar a Estação daqui da Terra: http://spaceflight.nasa.gov/realdata/sightings/cities/index.cgi

VOCÊ SABIA QUE...

- A Estação gira ao redor da Terra a 28 mil quilômetros por hora, dando uma volta completa em torno do nosso planeta a cada 90 minutos?
- Pesquisadores plantaram soja na Estação? Eles querem saber se é possível cultivar plantas no espaço.
- Depois de pronta, a Estação será tão luminosa quanto Vênus, o astro mais brilhante depois do Sol e da Lua? Isso porque seus painéis metálicos refletirão a luz do Sol bem pertinho da Terra.
- Na Estação, os astronautas comem macarrão, queijo, bolo, frango e carne? Mas a comida é desidratada para que dure vários meses.
- Lá dentro, os astronautas não usam roupas especiais, pois há fornecimento de ar e simulação de gravidade? Para sair eles têm de vestir uma roupa de 130 quilos, com rádios, oxigênio, ferramentas e sistema de resgate.

FOTOS: NASA

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração ▸ ROGÉRIO COELHO

Veja como essa aula pode ser divertida e importante para você.

OBA, EDUCAÇÃO FÍSICA

Você deve conhecer alguém como a Juliana, uma garota de 9 anos que detestava as aulas de educação física. Ela tinha a impressão de que fazia tudo errado na quadra e morria de vergonha. Até que, um dia, percebeu que os outros também erravam. E se deu conta de que, se prestasse mais atenção e se dedicasse mais, poderia melhorar.

Daí, Juliana passou a pedir a ajuda dos colegas e dos professores e a treinar mais. Aos poucos foi se exercitando e descobriu que adorava jogar vôlei. Agora é uma das melhores da escola.

Quem tem preguiça ou é do tipo tímido pode aproveitar a experiência da Juliana e começar a participar mais das aulas de educação física.

Fazer ginástica é um bom jeito de conhecer o seu corpo e de aperfeiçoar suas habilidades. Quem não é bom de bola pode se sair bem na corrida, por exemplo. E com as dicas do professor você vai valorizar seus pontos fortes e diminuir os pontos fracos.

Além de fazer bem à saúde, praticar exercícios desenvolve a agilidade, a coordenação e o equilíbrio. O esporte também ensina valores como a cooperação, a tolerância e o respeito. Afinal, na quadra, na piscina ou no campo, é preciso considerar as regras e o adversário. Muitas vezes, só é possível conseguir pontos trabalhando em grupo.

E o melhor de tudo é que praticando esportes você vai conquistar novos amigos.

CONSULTORIA:
TURÍBIO LEITE DE BARROS (fisiologista e diretor do Centro de Medicina Esportiva da Universidade Federal de São Paulo) e RINALDO BASTOS (professor de educação física do Colégio Santa Maria, São Paulo).

ESCOLHA SEU ESPORTE

O melhor jeito de descobrir qual esporte combina com você é experimentar vários. E, mesmo quando escolher um, não precisa deixar os outros de lado, pois a agilidade que você ganha jogando basquete vai ajudá-lo também no futebol, por exemplo. Confira os benefícios que algumas modalidades podem trazer.

FUTEBOL

Ajuda a desenvolver velocidade e agilidade e fortalece a musculatura. O ideal é que você experimente jogar em todas as posições, do gol ao ataque, para exercitar partes diferentes e descobrir em qual área se sai melhor.

VÔLEI

É um esporte ótimo para desenvolver a capacidade de atenção e observação e também a coordenação de movimentos. Fortalece principalmente as pernas e os braços e aumenta a habilidade de tomar impulso.

BASQUETE

Ajuda a desenvolver a força muscular, especialmente dos braços, dos ombros e das pernas. Esse esporte também aumenta a agilidade física de forma geral e a velocidade dos movimentos, melhora o impulso para saltos e ainda a coordenação motora.

JUDÔ

Assim como outras artes marciais, é um tipo de exercício legal porque aumenta a concentração, já que é preciso ficar atento aos movimentos do oponente. Além disso, ajuda a pessoa a conhecer melhor suas habilidades físicas, permite o fortalecimento dos músculos e garante mais coordenação.

NATAÇÃO

Tem a fama de ser um esporte completo porque aumenta a resistência do coração e dos pulmões e fortalece todos os músculos do corpo. Os movimentos rápidos e ritmados na água favorecem a distribuição de oxigênio pelas células do organismo e o melhor de tudo: nadar também é gostoso.

HANDEBOL

Ajuda a desenvolver a força, a velocidade e a capacidade de correr, de saltar e de arremessar. Fortalece a musculatura dos ombros, do peito e das pernas e é um ótimo exercício para punhos e joelhos.

ENTRE NA DANÇA

Dançar também é um jeito de se exercitar, além de ser bem divertido. Não importa o estilo que você escolha. Street dance, hip hop, balé ou capoeira, vale tudo.

Enquanto você está dançando, várias coisas acontecem com o seu corpo. A respiração e a circulação passam a trabalhar melhor. Os músculos se fortalecem e ao mesmo tempo você ganha coordenação motora e corrige a postura. Dançar ainda ajuda a gente a se desinibir, por isso é uma ótima chance para os tímidos se soltarem.

Disney · PIXAR

TOY STORY

REX... SENTIDO!

BUZZ E WOODY PREPARAM UM PLANO PARA TRANSFORMAR REX EM UM DESTEMIDO TIRANOSSAURO...

VAMOS LÁ, REX! CORAGEM! VAI DAR TUDO CERTO!

PÁRA COM ISSO, BUZZ! EU NÃO VOU CONSEGUIR!

JÁ QUE NÃO TEM NINGUÉM EM CASA, VAMOS APROVEITAR PRA COMEÇAR O SEU TREINAMENTO!

VOCÊ É UM TIRANOSSAURO, REX! NÃO PODE CONTINUAR AGINDO COMO UM BICHO MIMADO!

COMO ASSIM, BUZZ? O QUE VOCÊ QUER DIZER COM ISSO?

QUERO DIZER QUE VOCÊ É UM COVARDE, MEU AMIGO!

MAS AGORA TUDO VAI MUDAR, REX...

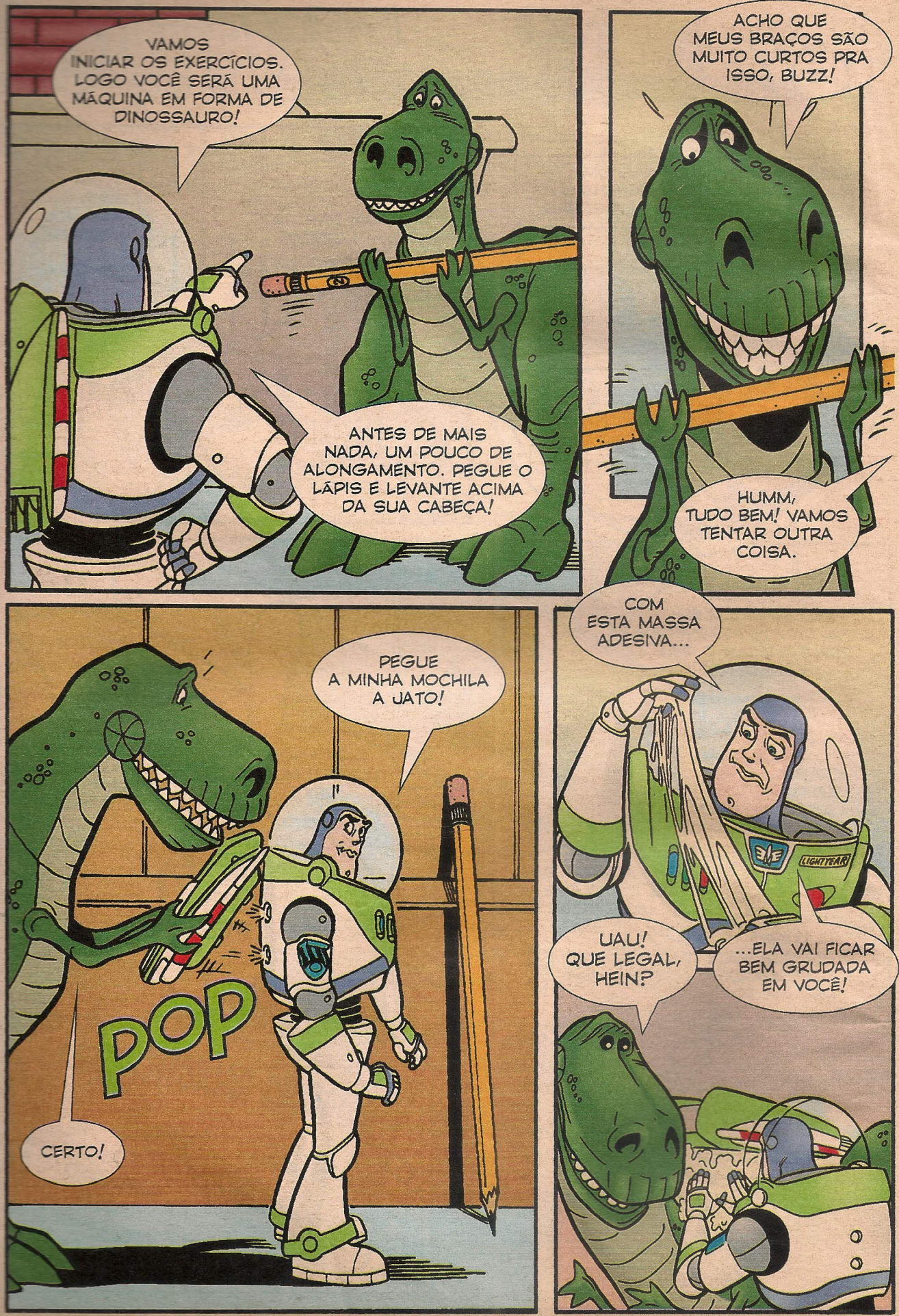
...COM ESTE SUPERMANUAL DE TREINAMENTO VOU TRANSFORMAR VOCÊ NUM HERÓI!

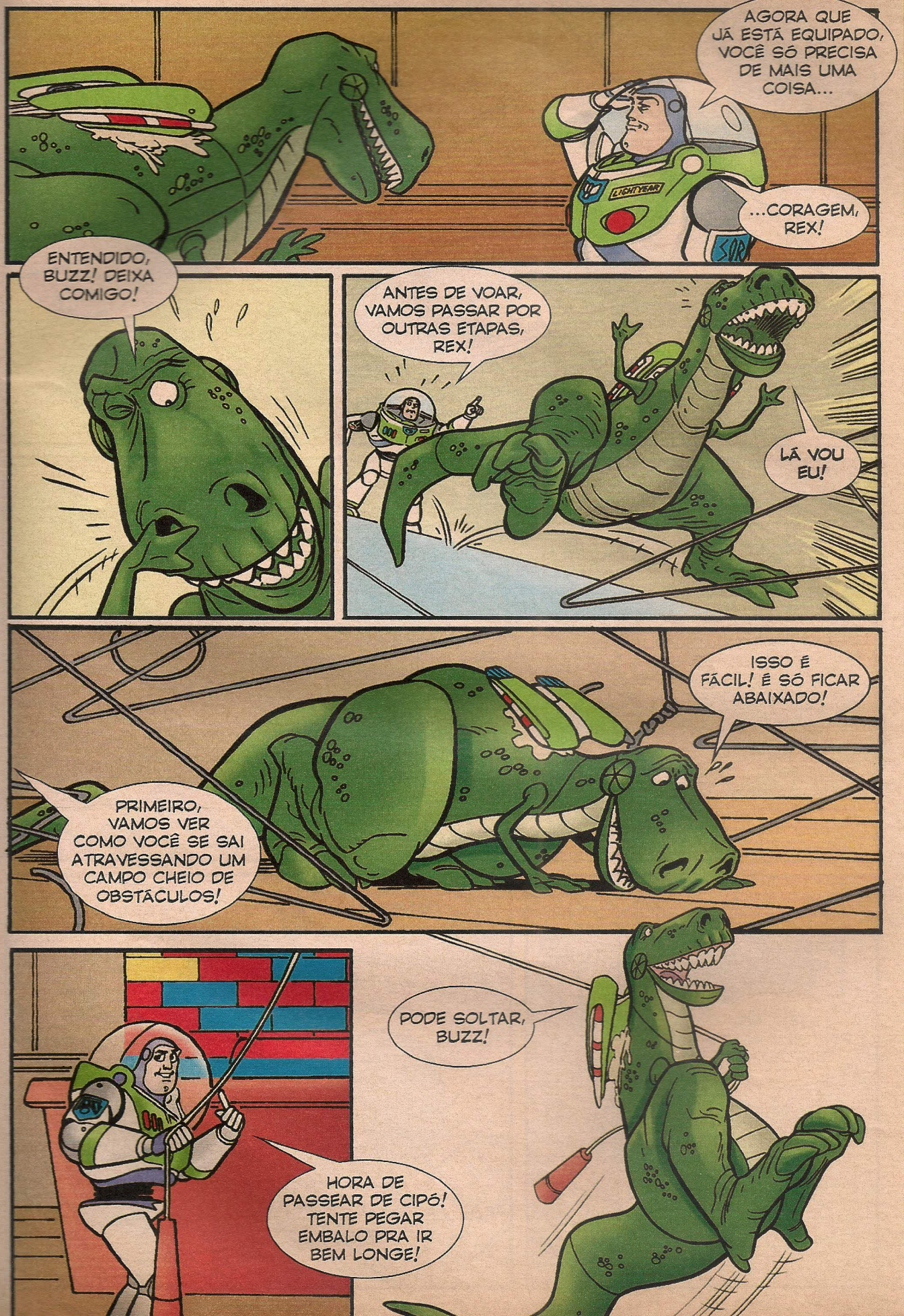
BATALHAS GALÁCTICAS

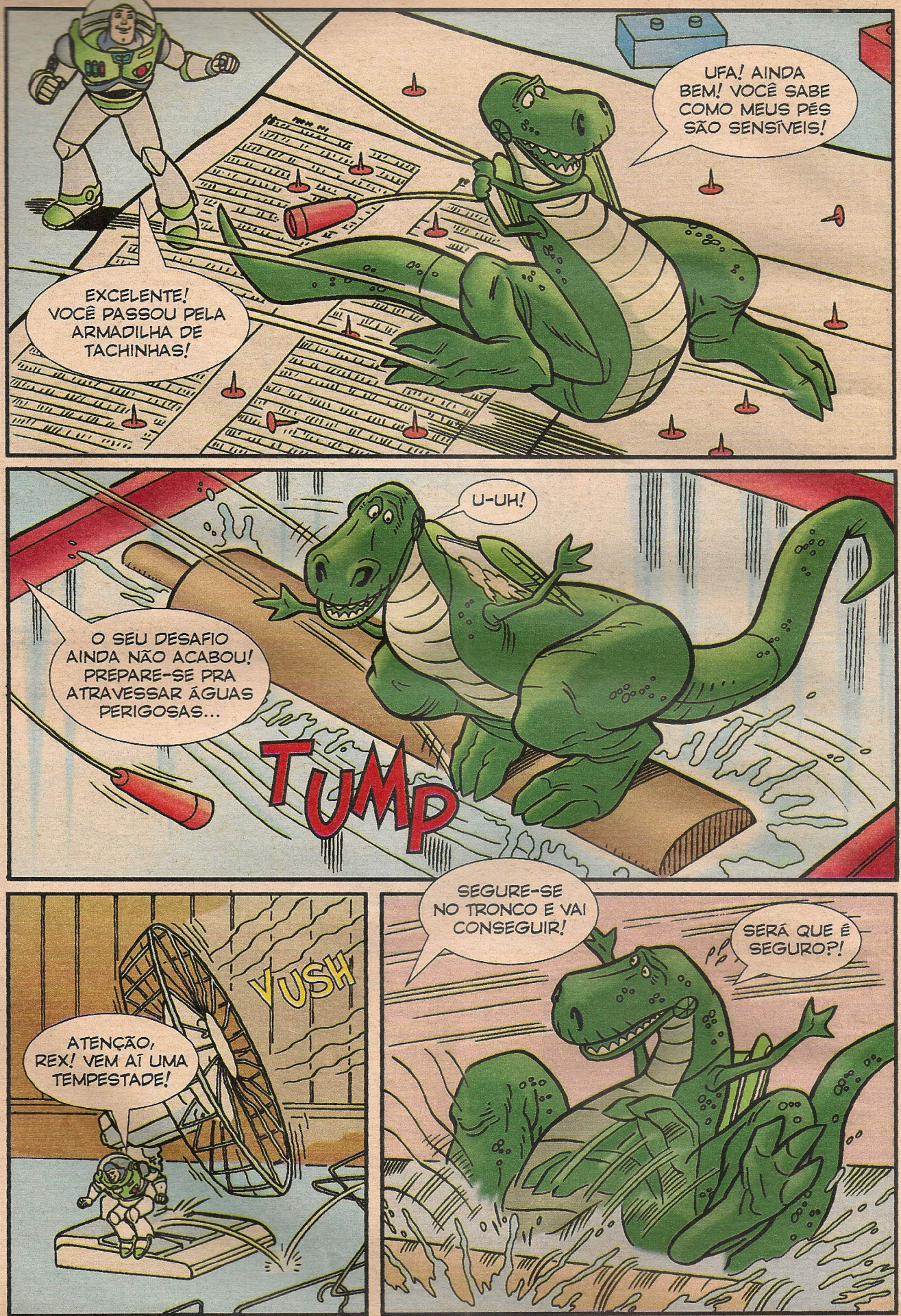
REGRAS DE COMO BRINCAR

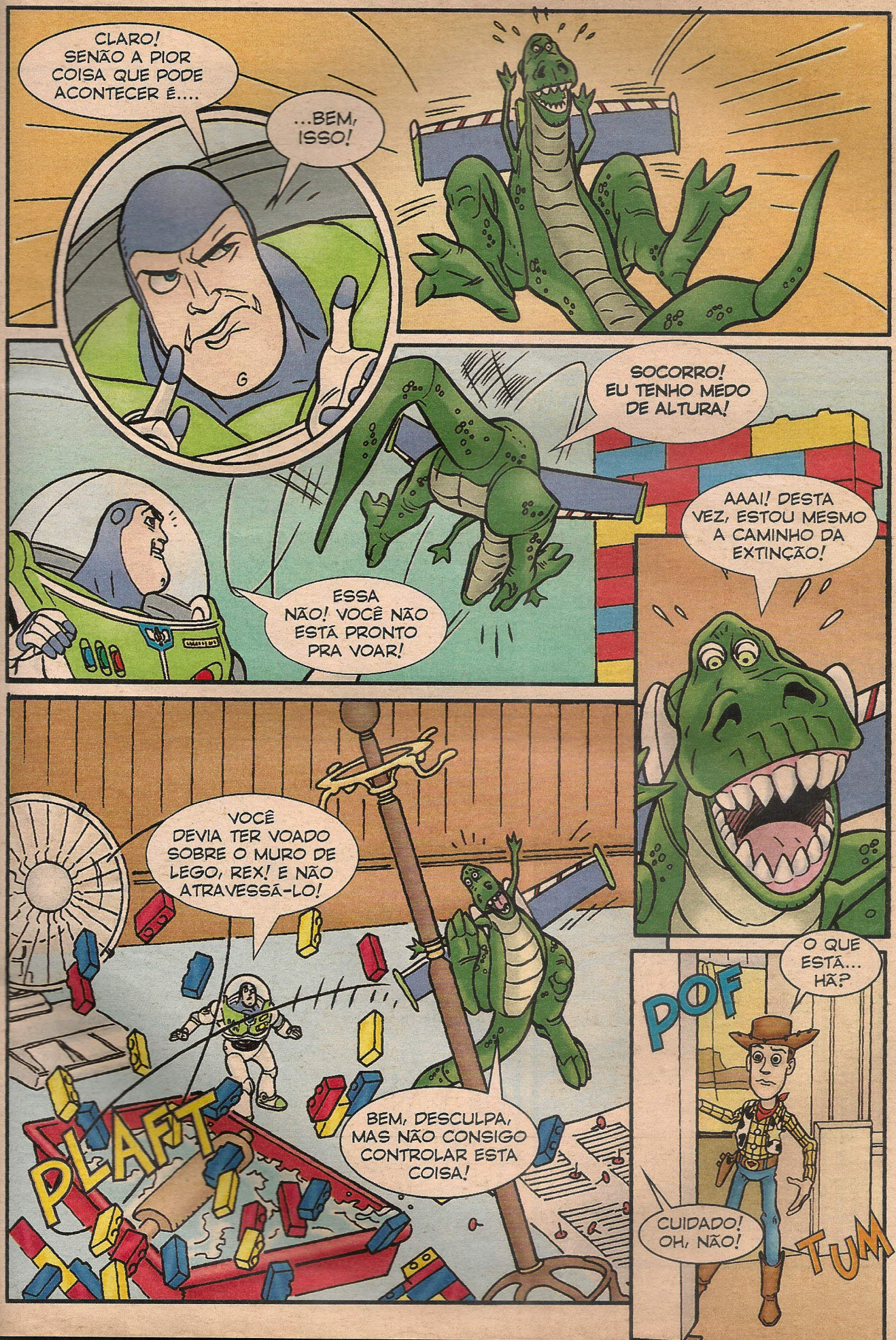
O JOGO INCLUI: TABULEIRO E DOIS ESQUADRÕES DE ETS

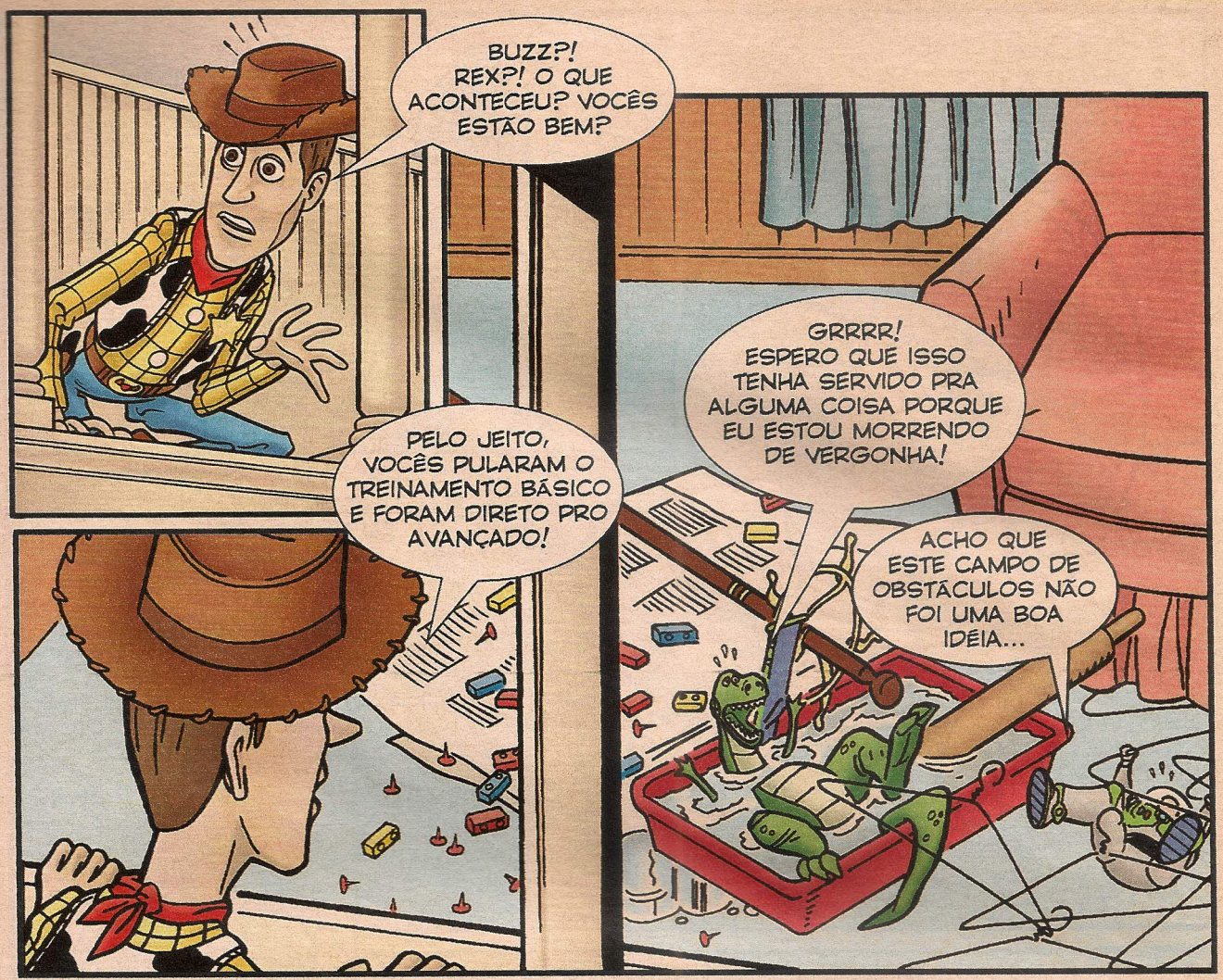
© DISNEY/PIXAR

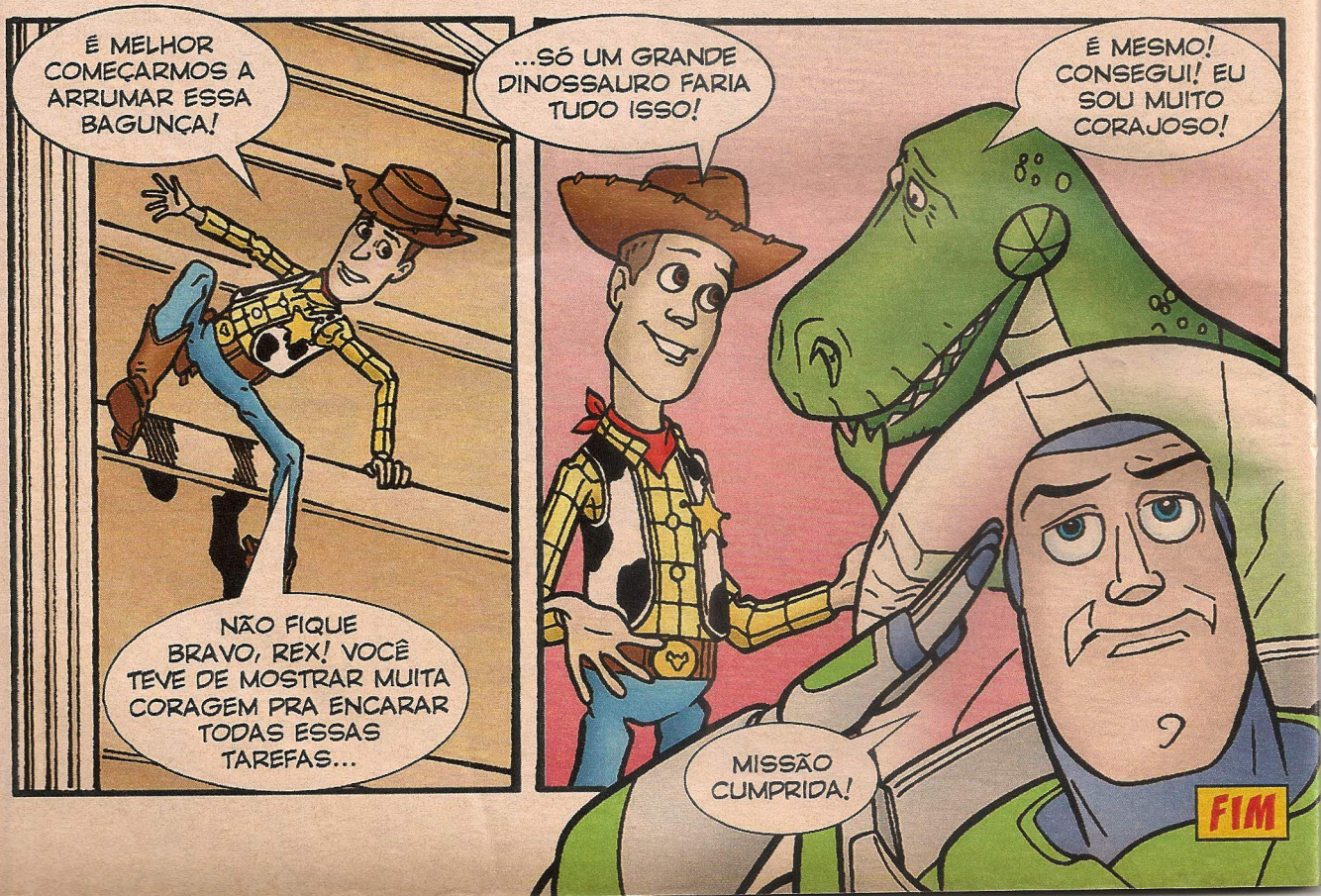

VAMOS INICIAR OS EXERCÍCIOS. LOGO VOCÊ SERÁ UMA MÁQUINA EM FORMA DE DINOSSAURO!
ANTES DE MAIS NADA, UM POUCO DE ALONGAMENTO. PEGUE O LÁPIS E LEVANTE ACIMA DA SUA CABEÇA!
ACHO QUE MEUS BRAÇOS SÃO MUITO CURTOS PRA ISSO, BUZZ!
HUMM, TUDO BEM! VAMOS TENTAR OUTRA COISA.
PEGUE A MINHA MOCHILA A JATO!
POP
CERTO!
COM ESTA MASSA ADESIVA...
LIGHTYEAR
UAU! QUE LEGAL, HEIN?
...ELA VAI FICAR BEM GRUDADA EM VOCÊ!


AGORA QUE JÁ ESTÁ EQUIPADO, VOCÊ SÓ PRECISA DE MAIS UMA COISA...
...CORAGEM, REX!
ENTENDIDO, BUZZ! DEIXA COMIGO!
ANTES DE VOAR, VAMOS PASSAR POR OUTRAS ETAPAS, REX!
LÁ VOU EU!
ISSO É FÁCIL! É SÓ FICAR ABAIXADO!
PRIMEIRO, VAMOS VER COMO VOCÊ SE SAI ATRAVESSANDO UM CAMPO CHEIO DE OBSTÁCULOS!
PODE SOLTAR, BUZZ!
HORA DE PASSEAR DE CIPÓ! TENTE PEGAR EMBALO PRA IR BEM LONGE!


EXCELENTE! VOCÊ PASSOU PELA ARMADILHA DE TACHINHAS!
UFA! AINDA BEM! VOCÊ SABE COMO MEUS PÉS SÃO SENSÍVEIS!
O SEU DESAFIO AINDA NÃO ACABOU! PREPARE-SE PRA ATRAVESSAR ÁGUAS PERIGOSAS...
U-UH!
TUMP
ATENÇÃO, REX! VEM AÍ UMA TEMPESTADE!
VUSH
SEGURE-SE NO TRONCO E VAI CONSEGUIR!
SERÁ QUE É SEGURO?!


CLARO! SENÃO A PIOR COISA QUE PODE ACONTECER É....
...BEM, ISSO!
SOCORRO! EU TENHO MEDO DE ALTURA!
AAA! DESTA VEZ, ESTOU MESMO A CAMINHO DA EXTINÇÃO!
ESSA NÃO! VOCÊ NÃO ESTÁ PRONTO PRA VOAR!
VOCÊ DEVIA TER VOADO SOBRE O MURO DE LEGO, REX! E NÃO ATRAVESSÁ-LO!
PLAFT
BEM, DESCULPA, MAS NÃO CONSIGO CONTROLAR ESTA COISA!
POF
O QUE ESTÁ... HÃ?
CUIDADO! OH, NÃO!
TUM


BUZZ?! REX?! O QUE ACONTECEU? VOCÊS ESTÃO BEM?
PELO JEITO, VOCÊS PULARAM O TREINAMENTO BÁSICO E FORAM DIRETO PRO AVANÇADO!
GRRRR! ESPERO QUE ISSO TENHA SERVIDO PRA ALGUMA COISA PORQUE EU ESTOU MORRENDO DE VERGONHA!
ACHO QUE ESTE CAMPO DE OBSTÁCULOS NÃO FOI UMA BOA IDÉIA...


É MELHOR COMEÇARMOS A ARRUMAR ESSA BAGUNÇA!
NÃO FIQUE BRAVO, REX! VOCÊ TEVE DE MOSTRAR MUITA CORAGEM PRA ENCARAR TODAS ESSAS TAREFAS...
...SÓ UM GRANDE DINOSSAURO FARIA TUDO ISSO!
É MESMO! CONSEGUI! EU SOU MUITO CORAJOSO!
MISSÃO CUMPRIDA!
FIM

PASSATEMPO

Ilustração ▸ ALEXANDER

ENIGMA

Mergulhe para conhecer uma cidade submarina e descubra o nome de cada ser aquático.

Resposta na página 42.

- Marina e Delfim têm os cabelos da mesma cor.
- Maré está com os cabelos presos.
- Fluido e Maré não têm os cabelos da mesma cor.
- Marlim não está perto da cápsula.
- Fluido e Aquária têm os cabelos da mesma cor.
- Maré não é ruiva e Delfim não é careca nem tem olhos azuis.

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que o Batman faz quando encontra os amigos?
Bat-bola.
Milton Solves, 11 anos
Barueri – SP

Qual a cueca que o sambista usa?
Cueca samba-canção.
Thais Coutinho Freitas
Aracaju – SE

A professora pergunta:
– Zezinho, quantos pulmões nós temos?
– Quatro, professora!
– Como quatro, menino?
– Quatro pulmões, sim! Dois meus e dois seus!
Eduardo Ferri Lisboa
Osasco – SP

O que é um pontinho rosa pintando?
É o Pinkasso.
João Pedro Dielhmann
São Paulo – SP

No restaurante, o cliente pergunta ao garçom:
– O bife vem sozinho ou acompanhado?
– Acompanhado, é claro. Sou eu quem trago.
Roberta Krelim
São Paulo – SP

O filho chega em casa:
– Pai, você sabe escrever no escuro?
– Não, por quê?
– É que eu queria que você assinasse o meu boletim da escola.
Thiago Pereira Lopes
Rio de Janeiro – RJ

O que é um e-mail?
É a metade de três (um e meio).
Carolina Ramirez
Sorocaba – SP

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avila
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Ireeson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Corza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UNCULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Adriana Dantas, Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano, Renato Mascarenhas **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa. Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@hrturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3959, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagn@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 272, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ilustração ▸ BIRY

Encontre o caminho antes que o camaleão devore o mosquito.

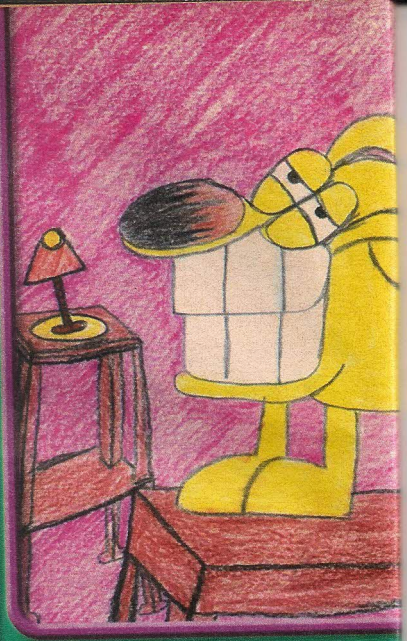
Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



O Giulio Sellin Miranda curte muito brincar com seus ROBITS.
DRACENA – SP

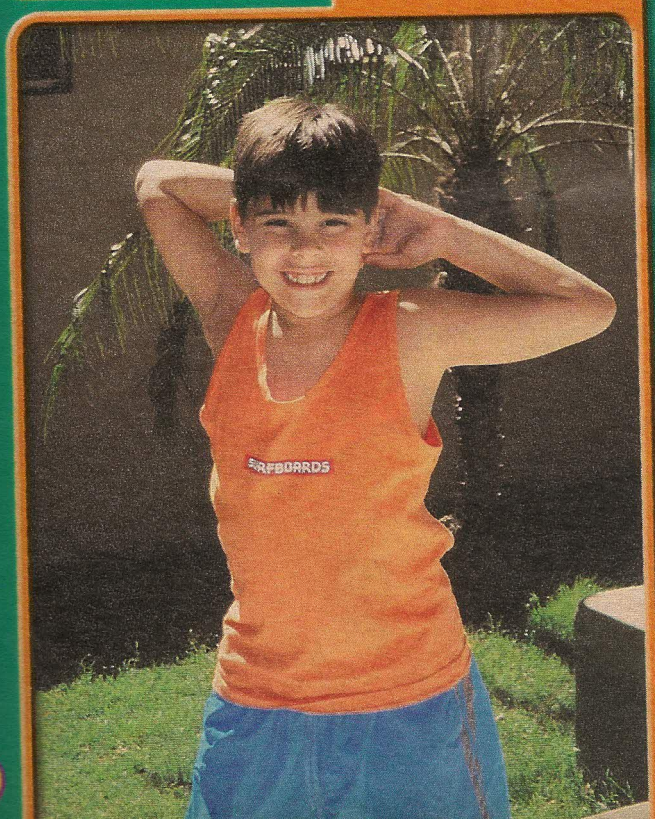
O Goodyanderson, de 10 anos, quer ler mais sobre o Aranha.
AFOGADOS DA INGAZEIRA – PE

Olá, turma! Adoro a revista, principalmente as piadas e o teste. Queria que vocês falassem mais sobre técnicas de desenho e desenhistas brasileiros.
LEONARDO BATISTA
CAMPO LARGO – PR

O Rodrigo Xavier Soares tem 8 anos e está adorando colecionar robôs.
SÃO PAULO – SP

Eu gostaria de ler uma matéria sobre o México.
FELIPE BASTOS
SÃO CARLOS – SP

O Andrey Moura Martins, de 12 anos, pede matérias sobre computador.
SÃO JOÃO DE MERITI – RJ



O Felipe Castro caprichou nos personagens da tira Mamãe Ganso.
SÃO CRISTÓVÃO – RJ

Estes são os irmãos César, de 9 anos, Ana Julia, de 15, e Pedro, de 9.
SÃO PAULO – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Adoro o *Cadê?* e o *Enigma*. Acerto todos! Peço mais matérias de Harry Potter.
Erasmo Filho de Cedro, 10 anos

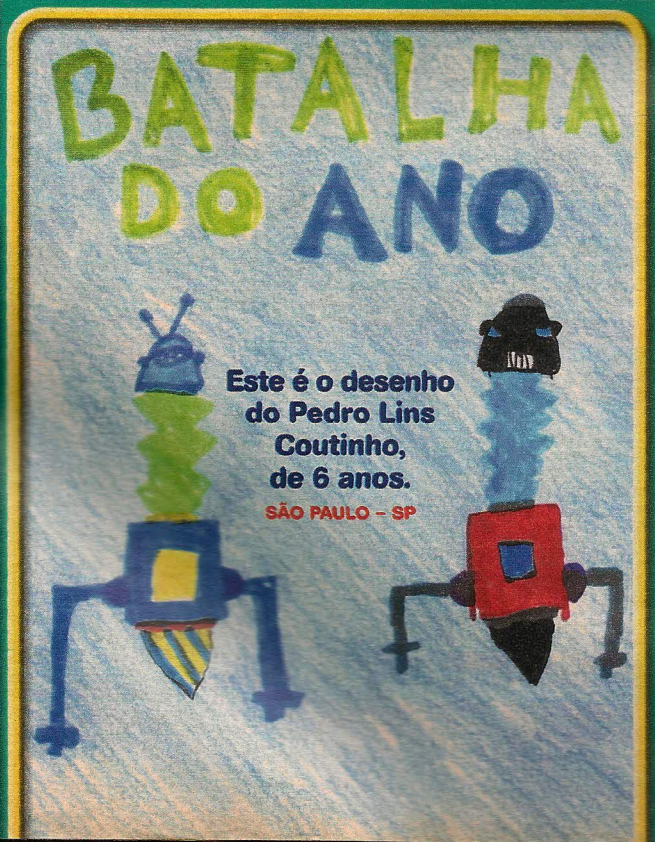
Olá, pessoal! Gostaria que publicassem uma matéria sobre os jabutis.
Rogério Louvain Viana Filho, 11 anos
CAMPOS DOS GOYTACAZES – RJ

Sugiro uma reportagem completa sobre a Hello Kitty e um especial de enigmas.
Raquel de Lima, 10 anos

Olá, galera! Coleciono a RECREIO desde o primeiro número. Gosto muito da revista. De todas as coleções, ROBITS com certeza é a melhor!
THIAGO MARTIN POPPE
FEIRA DE SANTANA – BA

Gostaria de desvendar um enigma sobre baleias.
DANIEL L. DE ALMEIDA
SÃO PAULO – SP

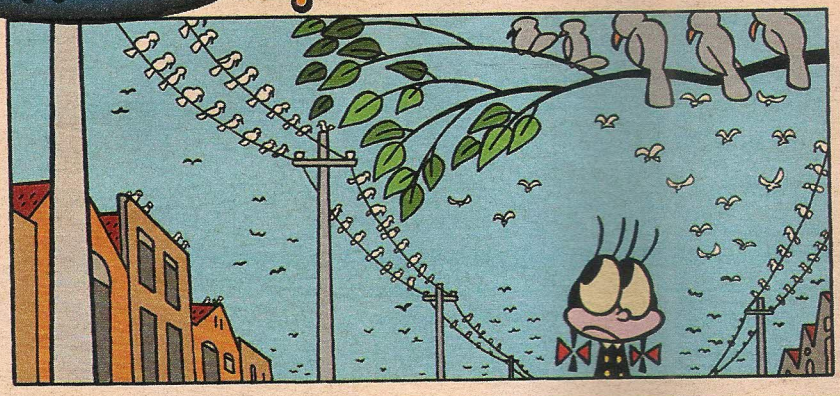
A Francesca diz que curte os desenhos do Hamtaro e da Dee Dee.
SÃO PAULO – SP



Este é o desenho do Pedro Lins Coutinho, de 6 anos.
SÃO PAULO – SP

TIRINHAS!

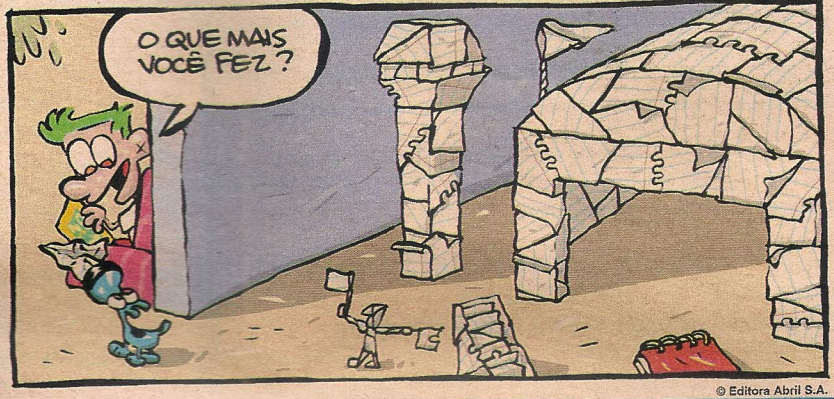
Anabel



© Lancat

por Lancat

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

© 2005 United Feature Synd./Interc. Press

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

A ▸ Delfim
B ▸ Aquária
C ▸ Maré
D ▸ Fluido
E ▸ Marina
F ▸ Marlim

Página 39

FAÇA PARTE DESTA EQUIPE!

GRÁTIS 5 ÍMÃS FLEXÍVEIS!

ESTRELANDO SR. I... EL...

UM FILME PIXAR

OS INCRÍVEIS

100% OFICIAL

A REVISTA

Abril

QUADRINHOS
AMEAÇA NUCLEAR

MISSÕES
ELES PRECISAM DE VOCÊ!

SÍNDROME
O VILÃO ESTÁ DE VOLTA!

Nº 2

www.abriljovem.com.br

UMA REVISTA INCRÍVEL PARA LEITORES INCRÍVEIS!

PASSATEMPOS, JOGOS E MUITO MAIS!

JÁ NAS BANCAS! NÃO PERCA!

EDITORA Abril

© Disney/Pixar

COMEÇOU A FESTA NO ARRAIAL DA RECREIO!

ntre no clima do arraial com o ESPECIAL FESTA JUNINA ECREIO. Cada edição traz um CD com músicas para agitar a uadrilha e uma revista com contos, letras das músicas, stórias e dicas incríveis para você preparar a festança mais nimada da roça. Divirta-se!

RECREIO ESPECIAL

wgcomunicação